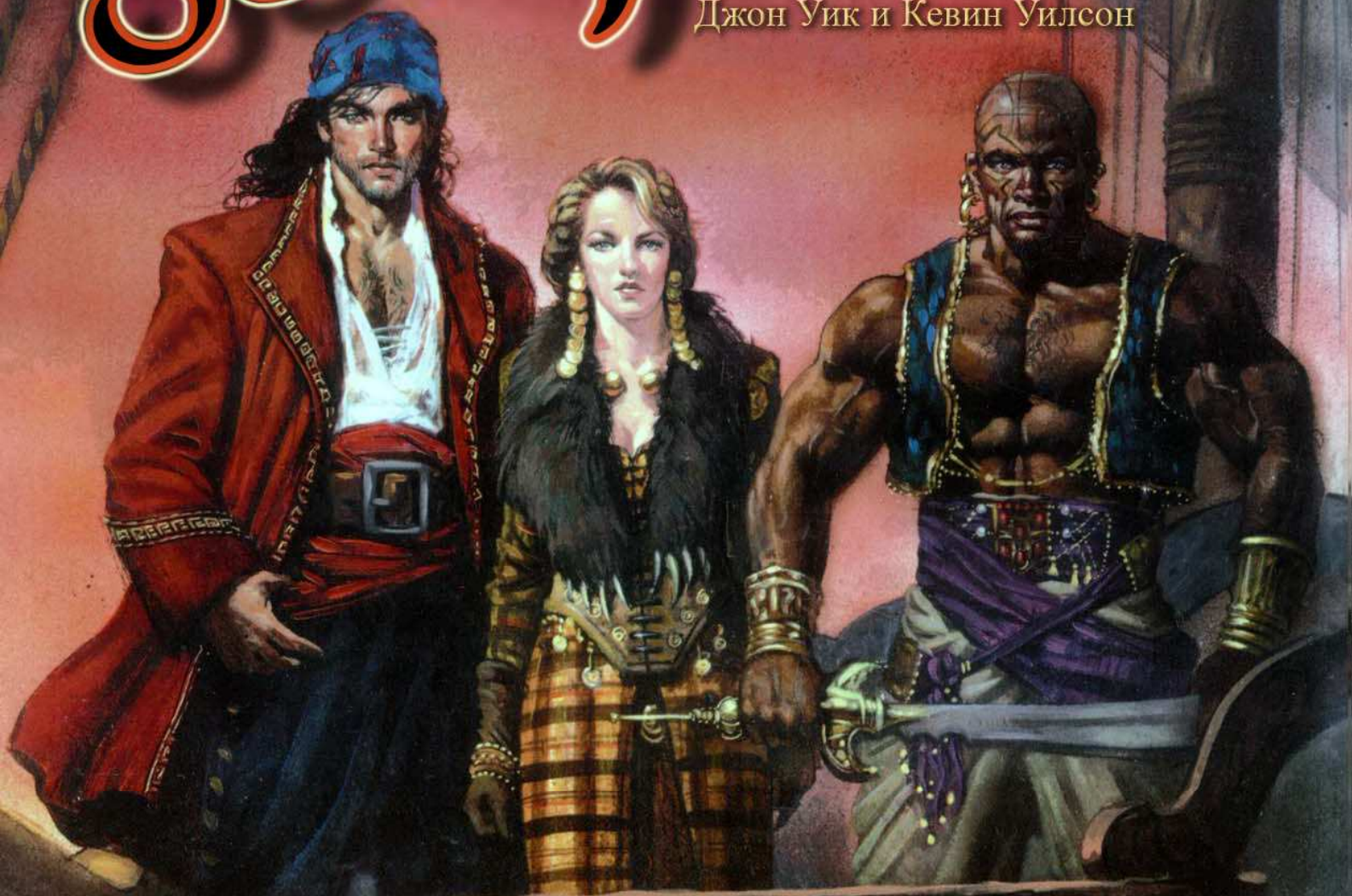


Государства Шейи: Книга первая

Пираты

Джон Уик и Кевин Уилсон



T. NIELSEN

7th Sea

~ 1668 ~

Roleplaying Game

Слово переводчика

«Пираты» – хронологически первая книга из серии «Государства Тейи», и была сделана разработчиками явно в большой спешке. Отсюда огромное количество ошибок в оригинальном тексте. Неправильно сверстанные карты, перепутанные названия, пропущенные данные. Занимаясь этим переводом, я, по возможности, эти ошибки исправлял. Мелочи намеренно оставлены без комментариев, всякий, кто найдет эти места, и сам прекрасно поймет, почему было сделано исправление.

Здесь оговорюсь о том, что, по моему мнению, требует отдельного внимания.

Исправленные ошибки и внесенные изменения

Стр. 17. (и далее). Видно, что на карте неправильно расставлены цифры. Исправлено, в качестве образца взят вариант этой же карты из книги «Islands of Gold: The Midnight Archipelago» (Swashbuckling Adventures). Где на карте не хватало цифр или стояли повторы – исправлено в соответствии со здравым смыслом.

Стр. 21 (и далее). В описании острова то и дело путается восток и запад. Исправлено.

Стр. 25. (и далее). Исправлены явные ошибки на карте (дом травника). К сожалению, с фонтанами, которых в описании три, а на карте один, разобраться так и не удалось.

Вторая глава. У некоторых персонажей в списке навыков можно найти «?» вместо уровня Навыка. В этих местах в оригинале просто не проставлено число.

Стр. 74. (Сигвальди Свенсон). У Сигвальди указана школа боя – Лигстра, но набор приемов, которые он может использовать, не соответствует этому стилю. Более того, перечисленного набора приемов я не нашел ни в одной из боевых школ Седьмого Моря (может, плохо искал, не отрицаю). В «Волны крови» Сигвальди перенесен разработчиками точно с таким же набором приемов. Оставлено как есть.

Стр. 110 (Преимущество Корабль). В оригинальном тексте на этой странице ссылка на сайт разработчиков, который давно не работает. Преимущество найдено в Compendium'е и перенесено в раздел Новые Преимущества третьей главы.

Перевод, редакция, вычитка и верстка: Алексей Пес Мун

Благодарности: Дмитрий Ming Кеворков, Иван Ханов, Наталия Эда Ханова за советы и помощь в переводе.



Пираты

*Мы надеялись, что Господь Бог, если только мы будем
хорошо вести себя, позволит нам стать пиратами*

Марк Твен







Седьмое Море

Разработка

Джон Уик, Дженнифер Уик и Кевин Уилсон

Авторы

Джон Уик и Кевин Уилсон

Дополнительные фрагменты

Крис Дорнус, Ди. Джей. Трайндл,
Дженнифер Уик и Рэй Янд

Художественный руководитель

Дженнифер Уик

Рисунок на обложке

Тереза Нильсен

Внутренние иллюстрации

2-страничный разворот

Рамон Перез

Полностраничные титульные листы

Теодор Блек

Крис Дорнус

Дерик Гросс

Рэй Лузняк

Глава 2: портреты

Крис Дорнус

Внутренние иллюстрации (продолжение)

Прочие иллюстрации

Андрей Лейн Бальмонт

Теодор Блек

Крис Дорнус

Рэй Лузняк

Дерек К. Стивенс

Карты

Дженнифер Уик

Планы кораблей

Кевин Санборн

Редактура

Ди. Джей. Трайндл, Роб Вокс

Дизайн и верстка

Брендон Гудьер, Стив Хо

*Неоценимый вклад в создание этой книги
сделан участниками морского хора
«Гильдия св. Димфны». Почти все мои
познания о морях, их жизни, песнях и
легендах приобретены за долгие годы
путешествий, исполнения песен и
рассказывания баек в компании этих
хулиганистых ребят. По этой причине – и
множеству других – моя часть этой книги
посвящается им.*

Джон



Содержание

Вступление:

У последней черты

Эпизод первый. 8

Глава первая:

Порты захода 14

Кровавые Рифы 16

Ла Букка 20

Кангвин 23

Легенды Семи Морей 29

Глава вторая:

Пират 32

Береговое братство 34

Капитан Аленде 36

Морские псы. 46

Капитан Джереми Берек 48

Корсары 56

Капитан Кейред-Дин 58

Вестенманнавньярские рейдеры . . 65

Капитан Ингвильд Олафсдоттир . . . 67

«Багряный Роджер» 75

Капитан Рейс 77

Глава третья: Драма . . 86

Расклад судьбы 88

Герой: детали образа 94

Школа Роджерса 94

Новые Преимущества 95

Новое Прошлое 97

Новые правила по языкам. 98

Новые Умения. 99

Новое снаряжение. 100

Новые правила боя 102

Прочие новые правила. 102

Расширение правил мореплавания . . 104

Расширение правил морских сражений 105

Глава четвертая:

Справочник моряка . . . 108

Своеобразное понимание чести 110

Навигация на Тейе 115

Азартные игры на Семи Морях 117

Что у нас в трюме? 118

У последней черты

Эпизод второй 120

Приложение:

Пиратские корабли 124

«Висельник». 124

«Черный Рассвет» 125

«Чужие небеса». 126

«Ревенш». 127

«Багряный Роджер» 128



The background of the page is a faded, historical-style map. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right quadrant and another in the lower left quadrant. The map also includes various geographical features like coastlines and small islands, along with some handwritten text in a historical script.

Вступление

У последней черты

Джон Уик

Эпизод первый

Часть первая

Берек подставил лицо холодному ветру и улыбнулся. Небо было достаточно чистым, чтобы можно было видеть звезды, а когда он надкусил апельсин, который держал в руке, вкус был просто великолепным. Он шел босиком, чувствуя, травинки, скользящие между пальцами ног, и размышлял, как же легко забыть ощущение твердой земли под ногами.

Он бросил взгляд на берег, и еще одна улыбка тронула его губы. Вот он, «Черный рассвет», стоит себе тихонько в крохотной бухте под полуночным небом, отдыхая после долгого путешествия. Матросы на мачтах казались отсюда толпой трудолюбивых муравьев, ползающих по забытому после пикника пирожному. На сей раз улыбки было недостаточно, и он негромко рассмеялся.

— Эй, чему веселимся, кэп? — спросил голос сзади. Берек обернулся навстречу невысокой рыжеволосой женщине, вышедшей из-под деревьев.

— Да так, ерунда, боцман, — отозвался он, внезапно осознав, насколько иначе звучит ее голос под открытым небом.

— И в этом все авалонцы. Смех да слезы с ерунды, во мгновение ока, а попробуй разбери: хорошо иль плохо. — Она сняла шляпу и пригладила ладонью огненные волосы.

— Ну, уж горцам-то явно не грозит смерть от переизбытка веселья. — Он кивнул на корабль. — Что там с ремонтом, МакГи?

Она махнула рукой в сторону леса за своей спиной.

— Последние команды лесорубов уже возвращаются. Мы залатали все дыры, заштопали паруса, а три пушки из тех, что считались испорченными, еще постреляют.

— То есть орудий у нас только половина. Это меня не радует, боцман.

Она тряхнула головой.

— С этим ничего не поделаешь. Нам нужен кузнец. Рванем домой как можно быстрее, и постараемся не влезать в неприятности. — Она тоже взглянула на бухту и ухмыльнулась. — Впрочем, могу заметить, этот крохотный островок неплохое местечко, чтобы осесть и остепениться.

Берек снова откусил от апельсина.

— Верно говоришь, МакГи.

— Этим я тут и занимаюсь. Разговорами.

Она отдала честь и зашагала на пляж, к вытащенным на берег лодке и ялику. В лодке тихонько посапывали трое спящих матросов. Пнув одного из них, МакГи заорала на остальных, чтобы они просыпались. Берек еще раз усмехнулся — на сей раз совсем негромко. Любой, повстречавший крошку Бонни МакГи на улице, в жизни не поверил бы, что она способна нагнать страху на целую толпу матросов. Не потому, что они знали, на что она способна, а как раз потому, что толком *не представляли* этого.



Берек как раз заканчивал с апельсином, когда краем глаза заметил вспышку выстрела. Он резко обернулся; недоеденный апельсин еще не успел упасть на землю, когда он выхватил подозрительную трубу. На палубе он увидел леди Селедон, с пистолетом в руке всматривающуюся в волны. Берек вскинул трубу, чтобы посмотреть, кто наверху.



Вступление

Там был Гарри, он смотрел вниз и торопливо семафорил руками, обращаясь к первому помощнику. Берек разобрал достаточно, чтобы понять, что за проблема приближается. Он сунул трубу за пояс и глянул в сторону ялика. МакГи смотрела в собственную подзорную трубу и сыпала проклятиями. Она оглянулась на Берека – он был уже на пляже.



– Монтенцы, кэп, – отрывисто сказала она.

– Знаю.

– Примерно десяток, похоже.

– Знаю.

– Флаг Генерала на флагманском корабле.

Он замер, торопливо прокручивая в голове варианты.

– Сколько наших на острове?

– Пара десятков, пожалуй.

Берек посмотрел на лес. На корабль. Снова на лес.

– Двадцать. Проклятье.

– Кэп, надо их оставить. Они не дураки, будут сидеть тихо.

– Монтенцы устроят на них охоту и всех вздернут.

Она тряхнула головой:

– Если не уйти сейчас, они вздернут всю команду.

Берек смотрел на бухту. На корабль. На лес.

Глаза МакГи недоверчиво расширились:

– Надо уходить, кэп. Мы еще вернемся...

Берек вытащил пистолет, поднял его стволом вверх и взвел курок. МакГи запнулась.

– Эй, это зачем?

Не поднимая глаз, капитан начал перезаряжать пистолет.

– Скажи, чтобы снимались и вели корабль в бухту.

МакГи отвесила челюсть.

– Кэп?

Он вскинул голову и прожег ее взглядом:

– Быстро! У нас мало времени!

– Есть, сэр.

Она выждала пару секунд, чтобы с борта успели навести на нее трубу, и задвигала руками. Через миг якорь пополз вверх, развернулись паруса и корабль двинулся в бухту.

– Вы нас всех погубите, кэп.

– Все когда-нибудь умрут, – усмехнулся он в ответ. – Раньше, позже – все.

– А по-моему сегодня. – Она еще раз тряхнула головой.

Берек закончил перезаряжать пистолет и заткнул его за пояс.

– Не сегодня. Может завтра, но точно не сегодня.



Часть вторая

Генерал разглядывал островок впереди. Тяжелые пистолеты приятно оттягивали пояс.

– Вели править в бухту, – сказал он по-айзенски, обернувшись к первому помощнику.

– Семь градусов вправо! – перевел тот.

Дальше по палубе, на которой стоял Генерал, боцман повторил приказ. Он ощутил, как корабль медленно начал поворот.

Было слышно, как другие капитаны повторяли его приказ, направляя корабли в бухту, где ждал «Черный рассвет». Корабль Берека поврежден, лишен половины пушек. Многие из команды не успеют занять свои места. Генерал усмехнулся. Берек наконец был в его руках.

Корабль медленно приближался к острову. Еще немного, и бухта будет в прямой видимости. Хотел бы он видеть лицо Берека, когда тот поймет, что его обставили – пусть для этого и потребовалось двадцать монтенских кораблей – двадцать к одному. Наконец-то. Наконец-то!

Бухта медленно открывалась взору. Ветви деревьев мешали толком всмотреться.

– Пушки, товсь! – выкрикнул он. Приказ снова несколько раз повторился по всей палубе.

И тут раздался еще чей-то голос – кто-то велел стрелять. Генерал вскинулся, высматривая, кто посмел отдать преждевременный приказ.

Раздались выстрелы. Несколько матросов повалилось на палубу. Пуля взвизгнула рядом с его головой, потом что-то упало. Генерал дважды моргнул, разглядывая свою синюю шляпу, лежащую на досках палубы.



– Огонь! – снова раздался голос. Просвистело еще несколько пуль, но Генерал стоял прямо, всматриваясь в зелень джунглей и ища взглядом снайперов. Громыкнули два выстрела и два тела свалились с ветвей в воду.

– Снайперы! – закричал кто-то на нижней палубе. Генерал поморщился.

– Неужели кто-то догадался, с ума сойти, – пробормотал он себе под нос. – Чертовы монтенцы.

Дым из джунглей указывал на то, что стрелки отступили со своих позиций. Генерал наклонился и подобрал шляпу.

– Берек... – проворчал он. Кажется, он слышал, как где-то смеется этот авалонский пес. Даже сквозь крики умирающих монтенских моряков.

– Герберт! – крикнул он, перекрывая грохот выстрелов. Первый помощник крался через палубу, в то время как Генерал продолжал стоять во весь рост, не обращая внимания на свистящие вокруг пули.

– Мон Женераль! – прокричал он. – Вам нужно укрыться!

Генерал глянул на его пояс и выдернул один из пистолетов.

– Продолжай, Герберт, – сказал он и принялся выцеливать очередного снайпера.

Внезапно стрельба стихла. Они, наконец, миновали особенно корявое дерево, и Генералу открылся вид на бухту. И там стоял «Черный рассвет».

Берек отлично выбрал позицию. Только один корабль за раз мог пройти вход в бухту, и если они решатся, авалонцы смогут свободно вести по ним огонь.

– Не имеет значения, – процедил Генерал сквозь зубы. – Уловки не помогут тебе в этот раз, Берек. Никто не выстоит в одиночку против двадцати кораблей.



Часть третья

– Пушки готовы!

Берек мерил палубу быстрыми шагами.

– Чем заряжать, кэп? – спросил мастер канонир.

– Никаких кнппелей и картечи. И цельтесь пониже. – Он сложил руки на груди. – Надо затопить корабль как можно быстрее, прежде чем он войдет в бухту.

Подошла МакГи с пистолетами в обеих руках.

– Мы перекрыли вход. Умно, кэп.

Он кивнул.

– Будем надеяться, сработает.

– Снайперы обстреляли флагман, капитан! – донесся крик сверху. – Он развернулся и отходит, пропуская вперед остальных!

Берек громко хлопнул в ладоши. «Мы заставили Генерала отступить. Да ведь это и правда может сработать».

Он прошел между пушек туда, где ждала МакГи со своими бойцами. Все они были вооружены клинками, пистолетами и мушкетами.

– Вы знаете, что делать.

– Как только корабль будет обездвижен, мы подгребаем и тащим все, до чего дотянемся.

– Не дай им ни шанса, МакГи. Мы не можем позволить себе терять никого из вас.

Ухмылка МакГи как всегда нагоняла на него легкий мандраж. Ей не нужны были приказы или напоминания.

– Действуйте.

Она прокричала приказы и ее люди посыпались с бортов в шлюпки. Через миг они устремились к выходу из бухты. Он пробормотал короткую молитву им вслед.

– Кэп! Монтенцы на горизонте!

– Вы знаете расстояние! – крикнул он в ответ.

– Стреляйте по готовности и не прекращайте, пока пушки в труху не рассыплются!



Прошел миг. Запалы коснулись полка и пушечные жерла выплеснули пламя. Спустя полвздоха ядра понеслись через бухту навстречу монтенцу.

– Эй, там, на парусах! – выкрикнул Берек. – Готовьтесь к маневру, если они начнут разворачиваться!

– Есть, сэр! – донеслось в ответ.

Берек снова обернулся к кораблю монтенцев. Три выстрела попали в цель, ядра впечатались в нос корабля, подобно могучим кулакам. Берек неожиданно понял, что смеется.

– Роджерсова кровь, парни, похоже, мы сломали ему нос!

Хохот команды гроыхнул одновременно со следующим залпом. Корабль противника снова получил попадание, на сей раз ниже. Содрогнувшись, он начал крениться вперед, и лодки МакГи пришли в движение.

– Не стрелять! Не стрелять! – закричал Берек. Приказ стремительно передали по линии. Он задрал голову:

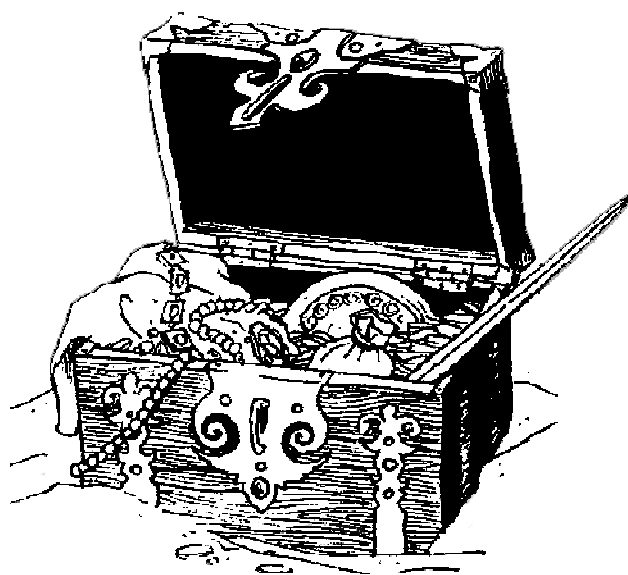
– Гарри! Верни нас на позицию, надо прикрыть ребят!

Тощий и долговязый «верхний капитан» кинул два пальца к брови и стремительно полез по рангоуту, перебирая конечностями словно паук. Почти сразу же паруса изменили наклон и корабль начал двигаться. Бойцы МакГи осыпали вражеский корабль выстрелами, монтенцы сполна отвечали тем же. Уже двое упали со шлюпок в воду.

– Огонь! Огонь! Огонь! – заорал Берек. Пушки загрохотали вновь, посылая ядра в форкасл и основание грота монтенской посудыны. А спустя секунду ужасный взрыв разметал вражеский корабль в щепки и МакГи со своими людьми скрылись в дыму и пламени.

Берек неверяще смотрел на результаты взрыва. Он потерял своих бойцов. Уничтоженный корабль не сможет блокировать проход в бухту для остальных, как он надеялся. Только что он лишился своего преимущества.

Продолжение следует...



Государства пиратов

Около двух столетий назад возникли Соединенные Штаты Америки. Это была страна, объединенная единой идеей – идеей всеобщей свободы. Конституцией было заявлено множество свобод, таких как свобода вероисповедания, свобода слова и свобода прессы. Таков был «великий эксперимент» – государство под управлением собственного народа. Каждый (белый землевладелец) получил право голоса в управлении государством, а выборные правители были обязаны отчитываться в своих действиях перед избирателями. Это было свежая, дерзкая и совершенно новая форма правления.

Была ли?

В семнадцатом столетии концепция свободного независимого государства, в котором каждый гражданин получал право голоса во всех аспектах правления, уже была разработана – пиратами. Они задумали независимое государство, объединяющее людей не по цвету кожи или религиозным убеждениям, но общей священной клятвой. Государство, которое предоставляло равные права всем гражданам. Государство, которое предоставляло материальное возмещение тем,

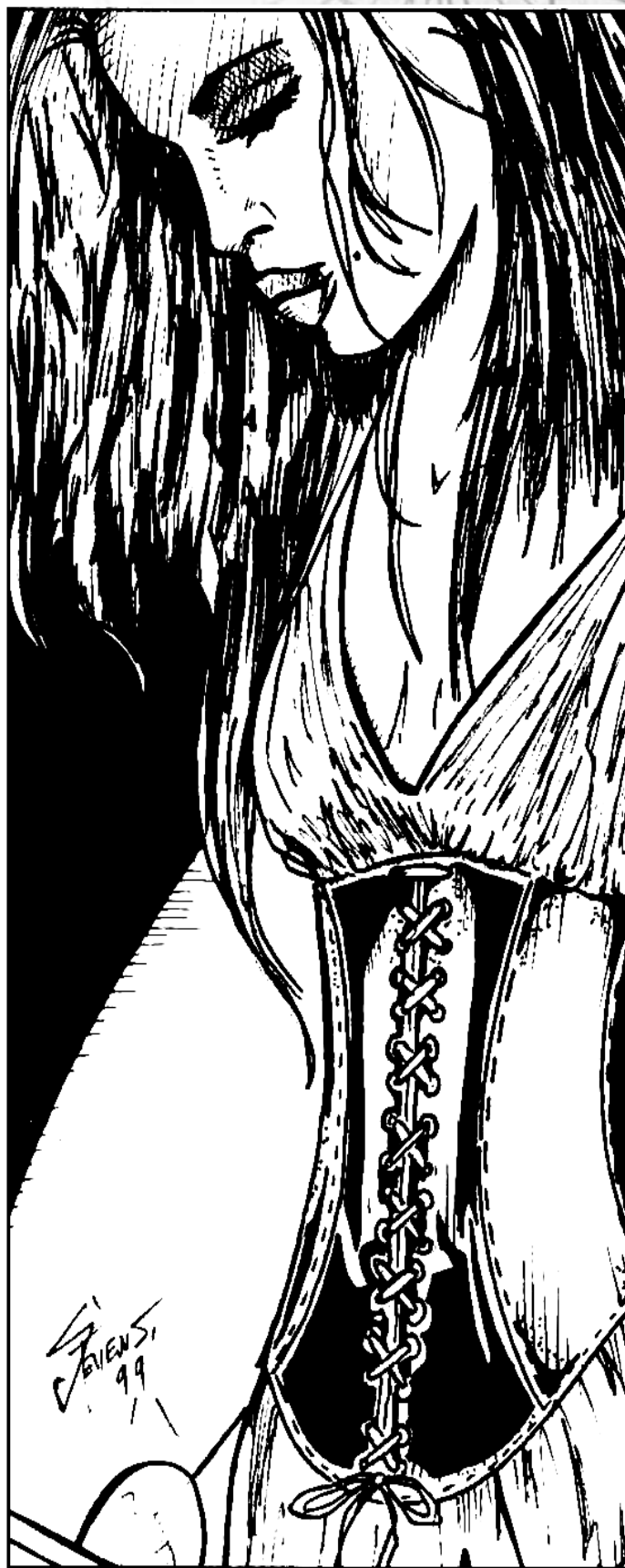
кто пострадал, выполняя свой долг. Вот, что придумали эти люди. И это работало.

На Тейе почти каждый корабль, на мачте которого вьется «веселый Роджер», может считаться «государством» сам по себе. На борту свои законы, нравы и тонкости иерархии. Многие даже имеют своеобразную «конституцию»: договоренность между членами команды ставить нужды корабля выше своих собственных, систему компенсаций и наград для тех, кто проявил отвагу или получил ранение, защищая своих «сограждан».

Кроме того, многие тейянские пираты причисляют себя и к более крупным объединениям. Такие команды – подданные больших «пиратских государств». Это своеобразные братства, у членов каждого из них всегда масса общего. Свой собственный язык, верования, легенды и мифы, свой собственный кодекс и специфический взгляд на вопросы чести. Братские чувства команды распространяются на команды других кораблей. Все они братья, и не важно, кто под каким флагом ходит.

Эта книга как раз о таких государствах пиратов, их братьях и сестрах, верованиях, обычаях, легендах и преданиях, местах, которые они считают своими, их языках и всем прочем, чего вам только угодно будет узнать о морских грабителях.

Мы начнем с главы **Порты**, в которой рассмотрим несколько городов, являющих частями пиратских государств. Потом, в главе **Пират**, мы уделим внимание кораблям и командам пятерки самых отъявленных пиратов на Семи Морях. После этого глава **Драма** расскажет вам о новых аспектах игровой механики и дополнительных правилах создания героев-пиратов. Наконец, **Справочник** это рог изобилия, полный информации о морях, пиратах и каперах, и подсказок для Мастера и игроков, как проводить игры по пиратам.





The background is a detailed, sepia-toned historical map. It features two prominent compass roses, one in the upper right and one in the lower left, both with multiple points and directional markings. A network of thin lines, likely representing sailing routes or currents, crisscrosses the map. Faint, stylized landmasses are visible, particularly on the left side. The overall aesthetic is that of an old nautical chart.

Порты захода

Вступление

Грязные таверны, полные таинственных личностей – то, без чего не может существовать история о пиратах, и далее описаны некоторые из самых известных (весьма печально известных) пиратских обиталищ. Мы рассмотрим город, построенный на пустом месте человеком, любившим свою собаку, остров-тюрьму, превращенный в государство свободных людей и город, несущий на себе древнее проклятье.

Кровавые Рифы

В 600 милях на юго-запад от берегов Буше, лежит небольшая группа островов, называемая Кровавыми Рифами, окруженная, возможно, самыми опасными водами на свете. Здесь в изобилии водятся акулы и куда более страшные существа, а сами острова почти полностью окружены острыми рифами. Есть только один просвет в кольце подводных скал, достаточный для прохода корабля, и пользоваться им можно только по ночам, благодаря Кровавому Маяку (см. далее).

Пираты всех сортов заходят сюда отдохнуть и потратить награбленное. Также эти острова служат нейтральной территорией для встреч и переговоров пиратских капитанов, где можно обсудить договоры и союзы. Всякого, кто обнажит здесь оружие, немедленно схватят, выставят на корабль и навсегда закажут путь на Кровавые Рифы. Это одно из немногих мест, где пират может чувствовать себя действительно в безопасности, поскольку тех, кого выставляют отсюда, капитаны обычно в скорости высаживают на необитаемых островах.

Кровавый Маяк (I)

Возвышающийся на высоту трех этажей, маяк построен из древесины, добытой в джунглях неподалеку. На его вершине два фонаря, один из которых окрашен в красный цвет. Обычный фонарь виден издали во всех направлениях,

а вот красный закрыт особой рамой, и получающийся луч направлен таким образом, что четко указывает кораблям линию, по которой можно пройти к островам. Корабли подходят к рифам и начинают двигаться по кругу, пока не станет виден красный свет, после чего правят прямо к нему (Разум + Кораблевождение TN 15), пока не достигнут причалов Билжуотера. Двое умелых охранников следят за маяком, чтобы красный свет не пробивался в других направлениях и не смещался.

Легенда о капитане Гивере

Пират-монтенец, отыскавший просвет в скалах, был известен как капитан Гивер. Он годами использовал Кровавые Рифы в качестве своего убежища, пока однажды не сгинул в море. Он рассказал своей дочери Анабель, как найти проход, и чуть позже она основала Билжуотер и открыла его всем остальным.

Говорят, что капитан Гивер оставил где-то на этих островах тайник с сокровищами. В богатстве его никто не сомневается, так что если это правда, то сумма должна быть впечатляющей.

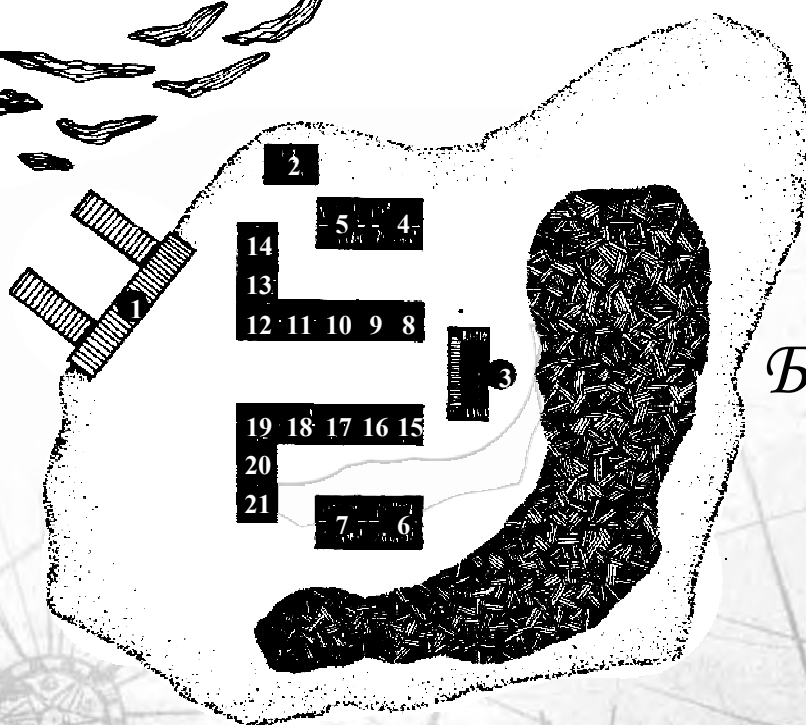
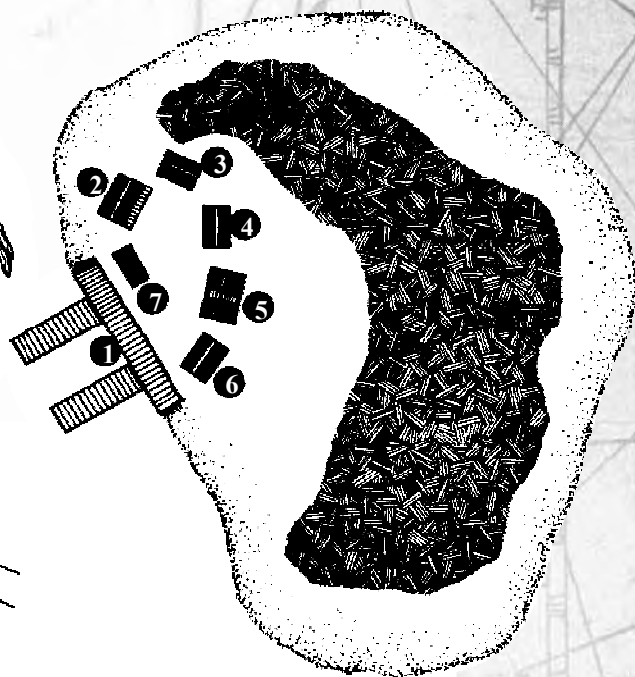
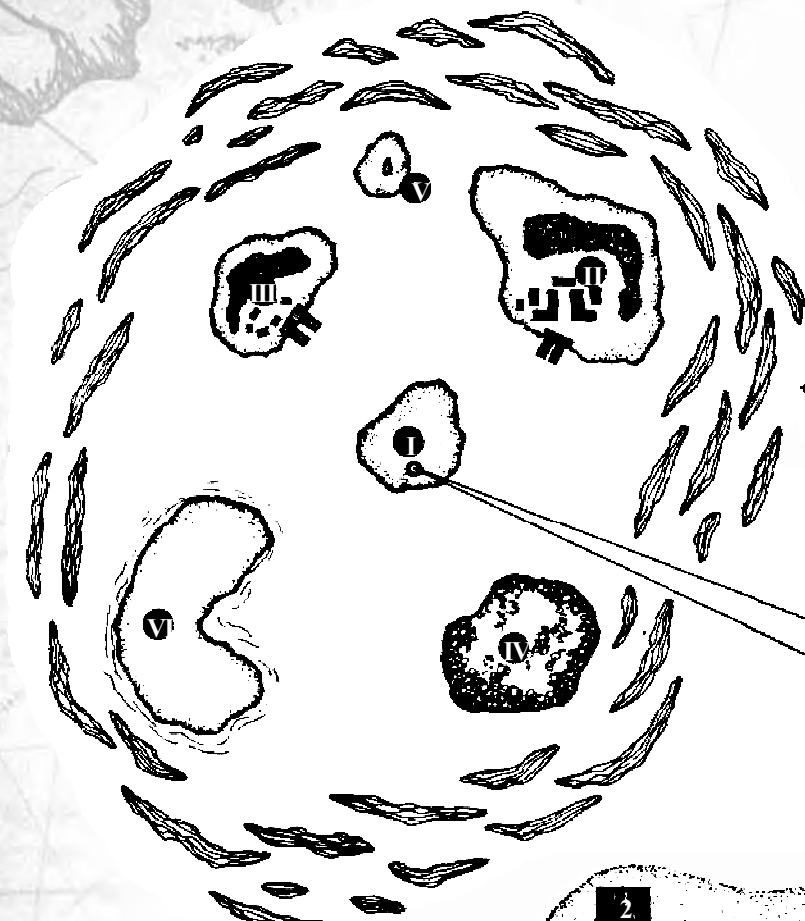
Билжуотер (II)

Билжуотер – больший из двух городишек, находящихся на островах Кровавых Рифов. Он служит основным портом и местом развлечений. Жители и пираты, которым хочется тишины и покоя, обычно едут на Тамблдаун. Здесь они покоя не найдут, поскольку Билжуотер вечно полон пьяниц, голосащих песни и орущих до самого рассвета. Местные обычно используют для пополнения запасов, отдыха или сна утренние часы, когда большинство пиратов уходит в глубокий отруб.

Основная часть города напоминает две буквы «Г», развернутых в разные стороны. Здесь расположена большая часть таверн, игорных заведений и домов сомнительной репутации. Вокруг «букв» находятся несколько общинных складов, верфь и высится Дом

Кровавые Рифы

Тамблдаун



Билжуотер

переговоров, бывший некогда личной резиденцией капитана Гивера.

К востоку от городка лежат густые джунгли, известные как «Последний приют Каратера». Каратер был удачливым пиратом, частенько заходившим на Билжуотер, и щеголявшим блестящим крюком на правой руке. Как-то ночью он перебрал в таверне и отправился шляться по джунглям, ни слова не сказав друзьям. Позже они нашли его пистолеты, крюк и обглоданные кости – остальное кто-то сожрал. С тех пор моряки стараются избегать джунглей, особенно по ночам.

1. Порт Билжуотера

Порт представляет собой глубокую закрытую бухту, в которой достаточно места для того, чтобы причалили полтора десятка кораблей, а еще двадцать без проблем просто бросили якорь.

2. Верфь «Западный Ветер»

Верфь принадлежит вестенманнавньярцу по имени Кйорик Свелдссон. Он дорого берет за работу (200% обычной цены), но дело свое знает туго, и может установить любую из Модификаций Судна, описанных в «Справочнике игрока», до сложности 6.

3. Дом переговоров

Если есть проблема или иная причина для общего собрания, постоянные жители Билжуотера собираются в Доме переговоров. Он хорошо защищен и имеет толстые деревянные стены из монтенской древесины, привезенной сюда морем. Также здесь есть подвал с большой цистерной пресной воды и запасом продовольствия. Сорок человек смогут удерживать Дом переговоров до полугода, если потребуется.

4-21. «Буквы»

Здесь зависают пираты, прибывающие в город. Это четырнадцать различных заведений, среди которых четыре таверны, три гостиницы, два игорных заведения и пять домов терпимости. Кроме того за «буквами» расположено четыре склада.

4-7. Склады

На этих общинных складах хранятся запасы пищи, выпивки и прочих запасов для всего города. Их постоянно охраняют по двое человек, снимающих комнаты в пристройках к тыльной стороне домов.

8. «Дом танцев Дейна»

Под таким причудливым названием скрывается бардак, в котором особенно застенчивые мужчины могут поискать компанию на ночь. В обиход давно и прочно вошла фраза: «Пойду-ка я станцюю, парни».

9. «Паршивый пес»

Это гостиница, названная в честь собаки капитана Гивера, Джеки. Новички на острове постоянно путают ее с заведением «Счастливый пес».

10. «Моряцкий гамак»

Отличительной особенностью этого борделя являются большие гамаки.

11. «Звон и свист»

В этой таверне чтобы заказать пинту пива нужно свистнуть, а для кварты ударить в колокольчик.

12. «Розуотер»

Известный тем, что по всему зданию расставлены чаши с розовой водой, этот публичный дом всегда остается самым заполненным на острове.

13. «Счастливый пес»

Как и «Паршивый пес», это заведение названо в честь собаки капитана Гивера. Здесь предоставляются кости, карты и дешевое пиво для постоянных клиентов.

14. «Улыбка барменши»

Эта таверна славится на весь город самыми красивыми девицами за стойкой.

15. «Зубки и ножки»

Дамы в этом доме терпимости носят длинные юбки, закрывающие лодыжки. Они знамениты своими прекрасными улыбками и утонченными манерами.

16. «Отдых Гивера»

Владелец этой гостиницы, Жак дю Шаруз, время от времени продает особенно доверчивым пиратам карту сокровища капитана Гивера. После этого простофиля обычно подвергается торжественному осмеянию со стороны своих собратьев. Жак – крупный плотный мужчина, способный заболтать кого угодно, и всегда выставляет тем, кого обдурил, бесплатную выпивку.

17. «Гроб»

Эту таверну суеверные пираты обычно обходят стороной, кроме случаев, когда надо с кем-то тайно встретиться. Капитаны знают, что нанимать людей под крышей «Гроба» – значит навлечь на себя неприятности.

18. «Капитанская дочка»

В этой таверне есть длинная веревка, ведущая к платформе, на которой сидит красивая девушка. Любой может попробовать забраться и поцеловать ее, но если он свалится, то мигом станет объектом всеобщих насмешек, вдобавок к опрокинутому сверху ведру воды.

19. «Шелковые простыни»

Публичный дом, единственный на всем острове использующий настоящие шелковые простыни.

20. «Расплата»

Этот игорный дом – самое суровое место на острове. Здесь не редкость драки с ножами, а кинжалы в здешних стенах не подпадают под запрет оружия.

21. «Боцманская дудка»

В этой гостинице всегда чистота и хорошее обслуживание.

Тамблдаун (III)

Не такой шумный и опасный, как Билжуотер, Тамблдаун в основном застроен домами пиратских капитанов, часто посещающих Кровавые Рифы. Здесь есть одна тихая таверна, но матросов туда не пускают.

Что касается джунглей вокруг города, они выглядят совершенно безопасными. На острове

нет крупных хищников, и никто из гуляющих по живописным окрестностям ни разу не пропал.

1. Порт

Причалы расположены куда менее скрытно, чем на Булжуотере, но все же достаточно безопасны. Здесь могут причалить разом до пяти кораблей, и еще около восьми свободно встанут в бухте на якорь.

2. «Капитанская шляпа»

Эта тихая таверна принадлежит завязавшему пиратскому капитану по имени Морган Федер. Он содержит заведение для души, а не для прибыли, и впускает только капитанов и первых помощников. Выбор хороших вин и крепкой выпивки у него гораздо шире, чем в тавернах Билжуотера, и напитки разносит дородная жена Морагана – Вероника. Обычно Морган проводит время, натирая стаканы и обмениваясь историями с другими капитанами.

3. Дом Моргана Федера

Морган живет в роскошном доме со своей женой Вероникой. Они частенько приглашают в свой дом приезжих капитанов, чтобы до глубокой ночи смаковать в теплой компании хороший бренди. Морган держит крупного мастиффа по кличке Ред, выдрессированного нападать на незваных гостей.

4. Дом капитана Бродяги Смита

Капитан Смит живет в маленьком домике вместе с Гэйл, его горничной и поварихой. Между ними нет романтической связи – Гэйл на тридцать лет старше Смита – но иногда он в шутку называет ее «Миледи». К сожалению, Бродяга – его настоящее имя. Он любит рассказывать друзьям, что ему было всего пять дней от роду, когда он впервые услышал это имя. Как он уверяет, сразу после этого он начал плакать и кричать, не переставая, до самого дня своего трехлетия, чем совершенно измучил своих родителей, так что они с удовольствием посадили его в лодку и отправили подальше в море. Капитан Смит славится своими длинными веселыми историями.

5. Дом капитана Огюста Д'Альру

Капитан Д'Альру живет в одиночестве в этом домике напротив порта. Он своего рода отшельник, и обычно, прибыв на остров, на несколько дней запирается в доме. Когда ему было двадцать, солдаты-мародеры погубили его истинную любовь, и он до сих пор не может сблизиться ни с кем более. Известно, что он одержим идеей найти безопасный путь в Китай, по которому надеется наладить торговый маршрут.

6. Дом капитана Томаса Лаунда

Капитан Лаунд – тучный пират-авалонец. Он всегда следит, чтобы на его корабле было вдоволь провизии (чтобы не дай бог не похудеть) и широко известен своим раскатистым смехом, толстым пузом и дурным нравом, который просыпается, если кто-то начинает это пузо обсуждать.

7. Дом капитана Грея Джексона

Капитан Джексон, или капитан Грей, как сам он предпочитает представляться, считает себя ловеласом. Увидеть капитана без очередной девицы из таверны, повисшей на его руке – редкая удача. Он живет в маленьком домике у самых причалов, в одиночестве – если не считать частых визитерш с Билжуотера.

Каменистая отмель (IV)

Этот островок не заселен из-за своей скалистой природы. Большинство крупных кораблей не могут приблизиться к нему, и даже шлюпки рискуют пропороть дно о прибрежные камни. Поскольку на острове нет людей, его облюбовали морские птицы самых разных видов. Возможно, именно здесь капитан Гивер укрыв свое сокровище, если оно вообще существует.

Скала Джеки (V)

Джеки это кличка пса капитана Гивера. Он служил талисманом и моделью для носовой фигуры его корабля, который назывался «Терьер». Когда Гивер пропал, дочь ждала его возвращения два месяца, ведя поиски в пределах Кровавых Рифов. Ни следа отца или его корабля она так и не нашла, зато на этом островке обнаружился Джеки. Очевидно, собаке удалось выжить, охотясь за птицами и

их яйцами. Когда Джеки умер, его похоронили здесь же, отметив могилу блестящим черным камнем. На нем надпись: «Здесь лежит Джеки. Может быть так, что он отправился в рай».

Остров Холодной Воды (VI)

Пираты избегают этого острова с суеверным ужасом. Вода вокруг него холодна как лед, в отличие от остальной воды в окрестностях, которая обычно теплая или, в крайнем случае, слегка прохладная. Пираты верят, что капитан Гивер и его команда погибли именно у этих берегов, а теперь их призраки остужают воду своим нечестивым присутствием.

Ла Букка

Нет короля. Нет церкви. Я предлагаю вам государство равных. Присоединяйтесь ко мне, и мы будем бороздить волны, единые и свободные.

Некогда самая печально известная из тейянских тюрем, ла Букка одновременно является площадкой для смелого эксперимента: государство свободных людей, где не важны статус, культурная принадлежность, раса или религия. Интересный парадокс заключается в том, что подобное возникло именно на острове, некогда бывшем тюрьмой.

Великий эксперимент

В 1552 год кардинал Альфонсо Ордуñez составил отчет о состоянии кастильских тюрем. Он нашел их переполненными и – по его мнению – негуманными. Он выдвинул предложение, как он считал, способное решить проблему: открытие новой тюрьмы. Единой тюрьмы для всей Тейи.

В тюрьме Ордуñezа не было ни решеток, ни тюремщиков. Он собирался построить ее на острове, достаточно удаленном от цивилизации, чтобы надежно уберечь обывателей от преступников. Иерофант одобрил план весной 1561, и той же зимой началось проектирование.

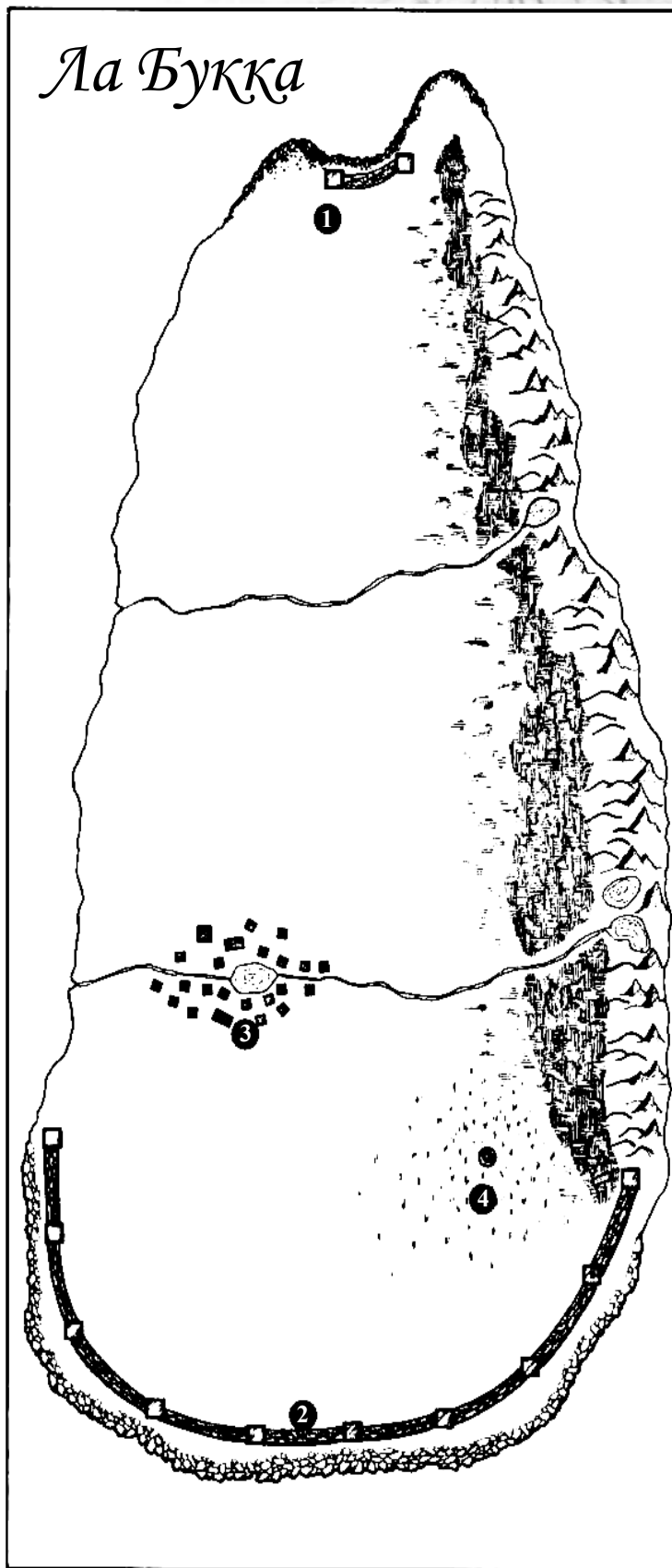
Два года спустя, в 1563, остров Ла Палабра де Диос был окончательно изменен в согласии с представлениями Ордуньеза об идеальной тюрьме. Не было ни стен, ни охраны. Заключение были предоставлены самим себе. Остров обеспечивал им пресную воду, древесину, камень, рыбу, дичь и все прочее, чтобы построить жилища и обустроить сообщество. «Возможно, если им придется с нуля отстраивать собственную цивилизацию», – рассуждал Ордуньез, – «они начнут ценить ее дары».

В течение первого месяца половина заключенных была вывезена с острова пиратами, ищущими новых матросов.

В 1571 Ордуньез построил вокруг своей тюрьмы стены. «Не для того, чтобы держать заключенных внутри», – говорил он, – «а чтобы держать всех остальных снаружи». Восточный берег острова и без того имел естественную стену в виде высокой горной гряды, а к западному кораблям не давало подойти обилие коралловых рифов. Стены были возведены на южной и северной оконечностях острова, и свежие укрепления были оснащены пушками, направленными в сторону моря. Всякий побег теперь разбивался о пушки, тридцатифутовые каменные стены, горы или коварные коралловые рифы. В дополнение ко всему, воды к востоку кишели левиафанами. В течение 1571 года было предпринято семнадцать попыток побега. Все они провалились.

За последующие двадцать девять лет остров постепенно обратился в самое жуткое гнездо порока на всем белом свете. Знаменитый монтенский поэт Франсуа Ги Гастон окрестил остров «ла Букка», в честь копченой свинины, которую заключенные изготавливали и экспортировали на большую землю, а сами обитатели отныне получили прозвище «букканьеры». Словечко очень скоро превратилось в модную альтернативу для слова «преступник».

Ла Букка



Зимой 1600 г. детище Ордуньеца было практически уничтожено восстанием. Заключенные наделали оружия из камней и дерева, доступных им на острове, и пошли на штурм укреплений. Орудия, смотрящие в море, были намертво вделаны в камень стен, и охрана оказалась не готова отражать вооруженный бунт. В бою погибло девять-десять бунтовщиков и около трети стражников. Ко всеобщему величайшему беспокойству, эксперимент Ордуньеца провалился; всем стало ясно, что тюрьма как была, так и осталась смердящей злобой выгребной ямой. Церковь больше не рассматривала его как место, где преступникам прививались культурные ценности. Теперь это было нечто вроде загона для тех, кто неспособен к жизни в цивилизованном обществе.

Чума

Ранним утром 17 септима 1666 года у ворот на юге острова был найден покойник. Когда стражники рассказали об этом местному ученому, лицо его мгновенно побледнело.

Заключенного убила Белая Смерть.

Губернатор острова поспешил изолировать всех, кто контактировал с заключенным, а также стражников и ученого, после чего сообщил о случившемся в Кастилию. Ответ Иерофанта был ясным: покинуть остров, оставив всех, кто мог быть заражен.

Эвакуация началась немедленно, в страшной суматохе и спешке. Охранники забивали собой корабли, пока заключенные вопили о помощи. Пока корабли с охранниками отбывали с южной оконечности острова (чтобы избежать контакта с заключенными), с севера, как и было задумано, приближались два судна снабжения, везущие ежемесячный груз припасов. Когда стражники заметили их, было уже слишком поздно.

Побег

Заключенные наблюдали за приближением судов снабжения со стен покинутой крепости. Их план

был близок к завершению. Изобразив фальшивую вспышку Белой Смерти, теперь они нуждались только в корабле, на котором могли бы покинуть остров. Время было рассчитано идеально.

Когда суда торговцев причалили, они мигом оказались захвачены. К несчастью отплывающие корабли охраны заметили заключенных, спешащих к северной части острова. После короткого спора, они развернулись, чтобы потопить суда снабжения. Заключенные открыли огонь из крепости, после чего два корабля были потоплены, а третий снова взял курс на Кастилию.

Около половины бывших заключенных были пиратами (или каперами, пойманными во время атак на кастильские золотые флоты). За пару месяцев захваченные суда были переоборудованы в боевые корабли. Заключенных возглавлял человек по имени Альенде. Он лично вел людей на захват торговых судов и он же отправил людей на стены крепости, за пушки, для защиты общей новообретенной свободы. Теперь же он собирался показать собратьям такую свободу, какую никто из них раньше и представить не мог.

Рождение Братства

Альенде представил товарищам свои радикальные идеи. Он говорил о государстве людей, связанных общим соглашением, свободных от оков религии, культуры и национальности. Те, кто не желал быть частью его замысла, могли свободно уйти, но те, кто оставался, становились гражданами нового тейянского государства – Берегового Братства.

Остров

Площадь острова примерно тысяча квадратных миль. Пресная вода изливается из двух озер высоко в горах. Река Чарли протекает прямо к западному побережью. Река Оливер впадает в озеро Грегорлейк, расположенное примерно в центре острова, а потом также достигает побережья. Обе реки и озеро получили свои названия в честь людей, первыми утонувших в них.

Западная сторона острова богата зеленью и поросла лесом – по крайней мере, когда-то она была таковой. После восстания шестилетней давности, потрясенный Иерофант приказал выкорчевать деревья. Теперь здесь в основном растут только трава и кустарник. Постепенно всходят молодые деревца, но пройдет несколько сотен лет, прежде чем потерянное будет восстановлено.

1. Северный пляж

Северный пляж покрыт ракушками и галькой, которые выносит море. С юга над пляжем нависают две каменных башни-крепости, держащие бухту под прицелом. Каждая вооружена десятью двадцатифунтовыми пушками. Любой корабль, пытающийся приблизиться к острову, получает один (и только один) предупредительный выстрел, после чего все двадцать орудий открывают огонь.

2. Южный пляж

Невероятная стена, охватывающая весь южный пляж, является одним из величайших архитектурных достижений в тейянской истории. В стену встроены укрепленные башни (каждая с тридцатью пушками) через каждые четыре мили, что дает артиллеристам широкий сектор обстрела. В отличие от остальной части острова, юг почти полностью скальный, что и позволило возвести столь массивное сооружение. На острове нет казарм, стражники живут, спят, едят и женятся прямо в крепости и на вершине стены.

3. Шантитаун и призрак Рижу

Небольшая кучка лачуг, хижин и шалашей разместилась вокруг озера Грегорлейк. Это Шантитаун, место, где самые успешные из заключенных возводили себе дома. Некоторые постройки насчитывают более ста лет возраста. Самый большой дом был построен в 1598 году Вильямом «Билли Трюмная Плесень» Рижу и его бандой «Трюмные крысы». Рижу был судовым плотником, который оказался на неподходящем корабле в неподходящий момент. Он был отправлен на остров и большую часть жизни провел за возведением этого здания. Когда-то «Черный Пес» Милфорд попытался убить Рижу, и мигом оказался безвозвратно вышвырнут в

портал. С тех пор остальные заключенные обходили Рижу десятой дорогой.

На смертном одре Рижу поклялся, что его дух не оставит дом. Этот прозрачный намек почти пять лет удерживал желающих пожить в освободившейся постройке. Потом появились новички, не знавшие Рижу лично, и тут же посыпались рассказы о его призраке. Воочию его никто так и не видел, но всякий, кто успевал пожить в доме, рассказывал о звуках шагов в ночи и движении предметов. Один молодой дурак нацарапал на стенке свои инициалы, и тем же утром пропал, равно как и надпись.

4. Болото

К юго-востоку от Шантитауна лежит глубокое болото, толком не изученное до сих пор. Многие из узников (да и стражников) верили, что болото населяют привидения. Остальные полагают, что там обитают чудовища, которых даже и представить страшно. Вне зависимости от причин, ни один из тех, кто рискнул отправиться на болота, так и не вернулся. Уж в это верят абсолютно все на острове, и никто не желает доискиваться сути вопроса.

Если войти на болото и двигаться на восток, то можно найти кое-что. Над грязью и илом на два фута возвышается странный обелиск. Он не из камня и не из цемента – материал, из которого он сделан, не сумеет определить никто из жителей Тейи. Если соскрести с обелиска грязь, то можно видеть, что он состоит из чего-то вроде бледного золота, но с твердостью стали.

На западной стороне обелиска есть вход, достаточный чтобы в него мог проползти человек. К несчастью над водой поднимаются только пара дюймов этого проема, так что запросто туда не попасть. Пока никто из тейянцев не видел этого обелиска, и никто не пытался проникнуть в него. Пока что.

Кангвин

Порой, заглянув под камень, находишь город. Кангвин это место, где повсеместная красота Авалона пасует перед древним проклятием сиды. Он обратился в гнездо контрабандистов и

негодяев, забытый служителями закона, царящего на окружающих землях.

Много лет назад Кангвин был прекрасным городом, построенным монтенскими завоевателями. Мэром был очень аккуратный человек по имени ле Гер, чью страсть к пунктуальности и точности ярко демонстрирует план городской застройки. Город подобен колесу, в центре которого находится ратуша, от которой подобно спицам разбегаются в стороны главные улицы. Бухту надежно прикрывал мол, а на улицах поддерживались порядок и чистота.

Своей страстью к порядку мэр и привел город к гибели, когда он обратил внимание на безделье замаскированного сида и попытался бросить его в тюрьму, чтобы заставить трудиться. Сид сбросил свою личину и наложил на город проклятье – отныне Кангвин обречен был оставаться в беспорядке и неорганизованности, пока его жители не сумели бы провести день, соблюдая вежливость друг к другу. Местным, однако, сложно было оставаться таковыми хотя бы час, не говоря уж о целом дне, и с тех пор город пришел в упадок.

Кангвин лежит на границе между графствами Балиг и Персис. Обе стороны считают город своим, но с равным усердием отказываются нести за него ответственность, так что поселение продолжает ветшать, а вырастающие новые здания все сильнее искажают ровные линии когда-то заложенные монтенцами.

Болота на западе от города никогда не получали особого названия, но местные обычно стараются избегать их. Нет никаких доказательств, что там могут обитать какие-нибудь невероятные чудища, однако болота часто зарабатывают дурную репутацию, и это болото – не исключение.

Лес к северу от города с недавних пор стал неприкосновенен для лесорубов, благодаря защите человека, который называет себя Лесовщиком (см. Е4). Благодаря его стараниям некоторые из самых древних деревьев до сих пор стоят нетронутыми. Остальную часть леса, однако, составляют деревья второго или третьего поколения.

Достопримечательности в городе

А. Ступица

Расположенная точно в центре старого Кангвина, Ступица была когда-то административным центром города. Ее составляли прекрасное здание ратуши и окружающий его сад. Из-за прокатившихся по городу после отбытия монтенцев волн беспорядков, сейчас дни славы остались далеко в прошлом.

А1. Ратуша старого города или «Императорская сцена»

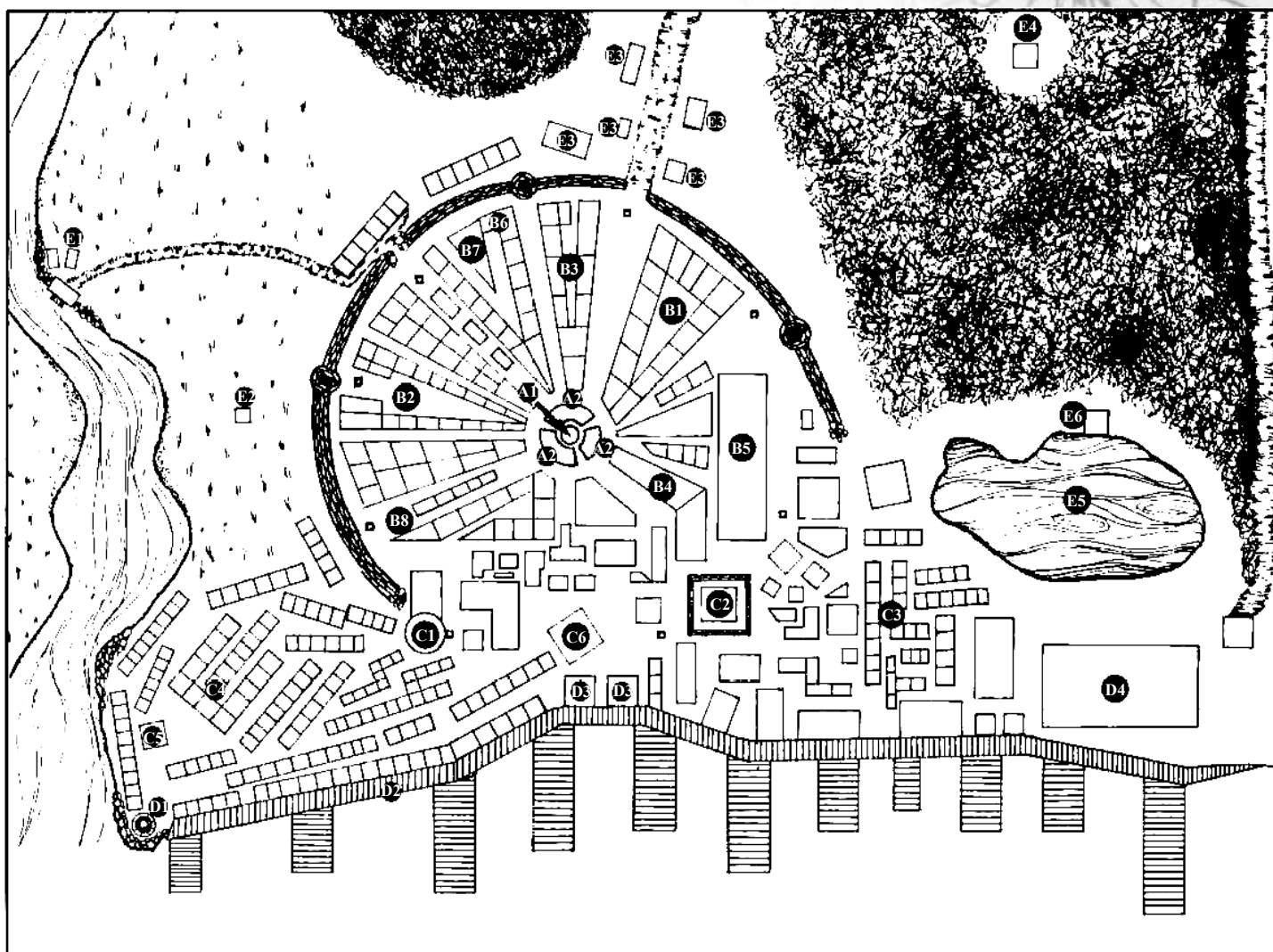
После отбытия монтенцев разъяренная толпа набросилась на здание ратуши и спалила его до каменного основания. Новые правители города решили не восстанавливать ратушу на старом месте, чтобы не напоминать горожанам о многолетней оккупации. В результате камни фундамента остались в том же виде, что и после пожара; а через несколько лет их облюбовали для представлений уличные актеры и бродячие труппы. Сегодня кангвинцы в шутку называют это место «Императорской сценой»

А2. Сад нищих

Старый ботанический сад долгие годы оставался без ухода и присмотра. Городские нищие традиционно устраиваются там на ночлег. В последнее время они начали выставлять ночные караулы – некоторые из их собратьев были похищены во сне.

В. Спицы

Когда Кангвин еще был шедевром архитектурной мысли, с широкими мощеными улицами, «Спицы» занимали его весь, простираясь до самых стен, кольцом обступавших город. Часть стен была снесена после изгнания монтенцев, чтобы город мог расти дальше. С тех пор Кангвин расползся по побережью, словно чумная сыпь.



В1. Пансионат миссис Данниган

Миссис Данниган – любопытная старая вдова, которая не допускает в свой пансионат ни одной женщины. Однако комнаты и стол у нее дешевы (2 гильдера в месяц) и она прекрасно готовит. Она славится своим картофельным супом, и продает его тем, кто не является ее постояльцем, по центу за тарелку. Она выращивает травы и специи в маленьком садике на крыше пансионата, и постояльцы могут исхитриться дополнительно снизить плату за комнаты, помогая ей на грядках. Она готовит и особые блюда, если ее попросить, однако уведомить ее о такой необходимости требуется за пару дней.

В2. Три фонтана

Три фонтана – наиболее заметное свидетельство того, что город построили монтенцы. Они давно не работают и забиты грязью и мусором. Фонтан на северо-западе от Ступицы изображает прекрасную женщину, льющую воду из кувшина. Юго-западный фонтан изображал первого городского мэра, пока статую не уничтожили мятежники. Наконец, в центре северо-восточного фонтана была установлена пара позолоченных фигур лебедей, но несколько лет назад их украли. Считается, что если когда-то фонтаны снова заработают, это станет предвестием нового монтенского вторжения.

В3. Гостиница «Испорченный компас»

Расположенная в одном из секторов между Спицами, гостиница «Испорченный компас» принимает самых отъявленных пиратов северных морей. Также именно здесь обитают авалонские морские псы.

«Компас» – любимое место отдыха Берека на родных берегах. Здесь всегда шумно, звучат морские песни, устраиваются танцы на столах и игры в рифмы, а истории, в которых все хотя бы наполовину чистая правда, всегда найдут своего слушателя.

Название гостинице дал большой компас, висящий на южной стене. На нем по часовой стрелке с верхнего положения распложены север, юг, восток и запад. Владеет заведением Благочестивая Моред, высокая светловолосая вдова, гостиницу ей завещал умерший от болезни муж. Каждую ночь она собирает как минимум половину своей прибыли, устраивая с наивными матросами поединки «кто больше выпьет».

Управляющего гостиницей зовут Джек Мартин, но все моряки называют его просто «Попрыгун». У него есть десятилетний сын, которого тоже зовут Джек, но все зовут его просто «Мелкий». Они поют песни и рассказывают истории, однако все женское внимание обычно получает Мелкий, что очень расстраивает его отца.

В4. Дом Магнуса Гуннсона

Магнус богатый купец. Ходят слухи, что он серьезно увяз в махинациях с контрабандой, но реальных доказательств тому нет. Дом его выглядит слишком ветхим для столь богатого человека. Он известен своей невероятной скупостью, и скорее даст своим товарам сгнить, чем снизит цену.

В5. Мастерская парусов «Алые небеса ночи»

Этой мастерской владеет молодая авалонка по имени Ребекка Хаузер. Джейк Банкир (В6) предлагал выкупить часть площадей мастерской за приличную сумму, но ее семейство владеет делом уже так давно, что она не желает продавать ни фута, хотя для работы мастерской и нужно меньше места, чем имеется. В одном из концов склада она поставила кровати для своих работников, поскольку не всем есть, где ночевать. Ребекка хорошо воспитанная, добросердечная женщина, которой, кажется, совершенно не место в такой дыре, как Кангвин.

В6. Дом Джейка Банкира

Это новенький каменный дом, построенный всего три месяца н а з а д . Д ж е й к , ростовщик держащий в страхе весь Кангвин, решил, что хочет жить рядом с «Горшком и чайником», после чего задолжавшие ему каменщики возвели дом где он сказал. Соседи и Сайрус Блек (В7) также являются должниками Джейка, так что никто не жалуется.

«И ты помер?»

У постоянных обитателей «Испорченного компаса» есть одна особенная привычка, связанная с историями. Всякий раз, как кто-то заканчивает рассказ, они спрашивают: «И ты помер?» Если рассказчик отвечает: «А как же!» морские псы расплываются в улыбки, довольно кивают головами и выставляют ему выпивку. Если же рассказчик отвечает: «Конечно нет!» морские псы хмурятся и качают головами уже разочарованно, после чего рывкают: «Значит, ты врешь!» и выплескивают свои кружки в лицо рассказчику.

В7. «Горшок и чайник»

Эта таверна может похвастаться лучшей выпивкой во всем Кангвине. Сайрус Блек считает себя ценителем вин, и морем привозит разные вина из всех уголков Тейи. Джейк Банкир (В6) крутит роман с Элен, одной из официанток работающих здесь.

В8. Торговый ряд

Сейчас эта улица по всей длине уставлена тележками мелких торговцев. Здесь есть все, от рыбы до фальшивых любовных капель. Всего тут тридцать лотков, и владелец каждого платит по 5 гильдеров аренды в месяц старому капитану

МакЛафлину, что живет вверх по улице от лотков. Обычно его можно встретить патрулирующим торговый ряд, где он ищет воров и нарушителей порядка, чтобы хорошенько отходить своей толстенной дубинкой. Его любят в этой части города, и в случае, если старик нарвется на кого-то слишком уж крутого, несколько здоровенных горожан всегда придут ему на помощь.

С. Четверть Логфеллоу

Мало кто может точно вспомнить, кем именно был этот Лонгфеллоу, но часть города между причалами и Спицами названа в его честь так давно, что никто не в состоянии вспомнить, с чего это пошло. Этот уголок считается самым опасным местом на всем Авалоне, особенно по ночам.

С1. «Рабочий мул»

Десять лет назад здешний владелец Дэниэл Бикон сменил ферму на таверну. С тех пор он обслуживает в основном донельзя опустившихся моряков, но порой среди них попадаются и богатенькие клиенты. Здесь всегда можно снять тихую комнатку для неофициальных переговоров, и быть уверенным, что сказанное ни дойдет до нежелательных ушей. Знать и капитаны постоянно используют «Мула» для плетения интриг друг против друга. Днем здесь обычно безлюдно, но по ночам посетители набиваются под самую крышу.

Специфической особенностью «Мула» является канализационный люк прямо перед входом. По

ночам Бикон поднимает крышку для тех своих посетителей, которые слегка перебрали. Когда они заканчивают свои дела, он смывает остатки в канализацию и снова закрывает крышку. Пока что в люк свалилось всего двое пьяниц.

С2. Старый дом мэра

Никто не решается приблизиться к стенам этого дома, поскольку все боятся призраков и чудовищ, по слухам обитающих там. После ухода монтенцев, главные ворота как-то утром были обнаружены замурованными. Полуразложившийся труп находился там же, утонувший в свежей стене головой и руками, словно на картинке. В последнее время люди слышат и видят там странные шумы и огни, но пока никто не решился исследовать их источник.

С3. Улица Лабиринт

Улица Лабиринт это далеко не одна дорога – скорее она

напоминает сложное переплетение переулков и ветшающих домов. Большинство кангвинских богачей боятся заходить сюда. Эти места известны как логово бандитов, грабителей и даже еще более неприятных обитателей. Рассказывают о призраке женщины, убитой здесь когда-то – что она до сих пор бродит по подворотням и переулкам, оставляя пятна крови на всем (и всех!) чего касается.

С4. Подкова

Это жилой квартал, один из самых новых в городе. Удобные комнаты за приличную цену. Угловые комнаты и здания, из которых

Проклятие Кангвина

Проклятие сида действует на каждого в пределах двух миль от места, где стояла старая ратуша, следующим образом:

1. Каждый кубик Драмы, который Мастер тратит на активацию Порока героя считается за два. Это значит, что герою вдвое труднее противостоять этому, так что он должен потратить два кубика Драмы, если хочет отменить эффект, запущенный Мастером с помощью одного.
2. Герои или NPC с Преимуществом Негодяй получают один дополнительный кубик Драмы в начале каждой истории.
3. Герои не могут перейти под контроль Мастера пока не достигнут уровня Репутации в -50 вместо обычных -30.
4. Герои получают кубики Драмы, когда конфликтуют с окружающими и нарушают общественный порядок.

открывается вид на море — одни из самых приятных мест для житья в Кангвине, и потому пользуются высоким спросом.

С5. Склад

Ходят слухи, что владелец сдает помещения пиратам, которые хранят здесь награбленное.

С6. Пустующее здание

Первоначальный владелец этого здания исчез при неясных обстоятельствах. За сумму в 1500 гильдеров можно убедить мэра передать постройку в чью-то собственность. На ремонт здания потребуется еще около 1000 гильдеров. Пока никто не решается выкупить его, поскольку здание считается проклятым.

С7. Скупщик

Эти два здания содержит человек по имени Джереми Дрозд. Когда он только начинал, то сидел в меньшем здании, используя то, что побольше, в качестве склада. В малом здании имеются стол и пара стульев. Джереми обычно приглашает посетителя присесть и поболтать, после чего ждет, когда он сам заговорит о деле. У него прекрасная память на предметы и мелкие детали, но лица он запоминает из рук вон плохо, так что обычно обращается к своим посетителям «мой господин» или «моя госпожа». Он скупает вещи за 10-20% их реальной стоимости.

Д. Порт

Порт — центр жизни в городе. Моряки и пираты бродят здесь по улицам в поисках стола и развлечений, в окрестностях нескольких складов разгружаются суда. Причалы защищены от штормов высоким молотом, на строительство которого в свое время было потрачено немало сил и времени.

Д1. Кангвинский маяк

Это монструозное шестиэтажное сооружение из бронзы и кости, очевидно — сирнетского происхождения. На нем нет видимого входа, но маяк работает сам по себе, ни разу не подводил за многие годы, прошедшие с основания города. Никто не знает, как и почему он был

построен — все просто надеются, что он продолжит работать и дальше.

Д2. Набережная

На этой прямой выстроились расфуфыренные таверны, публичные дома и несколько дорогих магазинов. Местные цены находятся в диапазоне 110-200% обычных.

Д3. Таверны-близнецы

Джозеф и Натан Сторм управляют этими тавернами. Сами братья не близнецы, а вот таверны совершенно одинаковы, повторяя каждое украшение и деталь. Иногда кто-то из братьев меняет какую-то мелочь в облике своего заведения и предлагают бесплатное пиво тому, кто найдет отличие.

Д4. Верфь «Уэллс и сын»

Хотя надпись над дверью гласит «Уэллс и сын», у владельца по имени Тимоти Брекиш нет детей. В начале вывеска гласила просто «Верфь Брекиша», но клиент не шел. Изменение названия на нечто «более привычное и простецкое» позволило быстро удвоить доходы. Тимоти достаточно хорош в своем деле, чтобы устанавливать на корабли Модификации (сложность 3 и ниже) описанные в «Справочнике игрока».

Е. Другие интересные места

За пределами Кангвина есть места, которые герои могут захотеть приобрести или обследовать. От дома мэра, до загородной мельницы.

Е1. Мельница Питера

Питер Миллер грубый и недружелюбный человек. Он обеспечивает большую часть города мукой, и каждое утро его люди волокут через болото телеги с поставками. У Питера есть комната, которую он готов сдать любому, кто будет готов платить 4 гильдера в месяц и окажется не против слушать бесконечное скрежетание мельничных камней. Впрочем, потенциальным арендаторам стоит прежде узнать, что последний его постоялец бесследно исчез. Питер тогда сказал, что тот в спешке

отбыл, бросив все свои вещи, но кое-кто подозревает, что это он убил несчастного, сжег тело и бросил кости в жернова, перемолов в муку. Как ни странно, никто не перестал покупать муку у Миллера после этой истории.

Е2. Дом Чарльза Аарона

Чарльз Аарон – травник, живущий на болоте. На то у него две причины. Во-первых, болото является надежным источником трав и растений. Во-вторых, он боится проклятья, которое, по слухам, лежит на Кангвине, и не желает иметь с ним ничего общего. Он знает очень много о ядах, и люди часто приходят к нему купить противоядия. Сам он яды не продает, но знает несколько экзотических сортов.

Е3. Гостевой путь

Это пабы, гостиницы и магазины, цены в которых одни из самых высоких в городе, примерно сравниваясь в этом с заведениями, что на набережной. Как правило, здесь берут вдвое против обычных цен, поскольку именно сюда попадают въезжающие в город новички. Здесь часто останавливаются приезжие дворяне и неосведомленные путешественники.

Е4. Дом Лесовщика

Лесовщик это странноватый человек, живущий в ближнем лесу. Это очень крупный, плотный мужик со скошенным лбом, и он никогда не употребляет в своей речи глаголы («Вы домой. Лесовщик топор»). Он полагает себя защитником леса и до полусмерти избил четырех лесорубов, отважившихся нанести ущерб «его деревьям». Тимоти Брекишу нужна древесина для работы, и он был совсем не обрадован подобным обхождением со своими людьми. Когда второй лесоруб вернулся со сломанной рукой, он назначил награду 25 гильдеров за голову Лесовщика; за прошедшее с тех пор время награда была увеличена до 50 гильдеров.

Е5. Застывшее озеро

По мнению кангвинцев это озеро не имеет дна. Из подземных источников в него поступает ледяная вода, и даже птицы избегают его. Никто из тех, кто пытался здесь рыбачить, не достиг каких-либо результатов, а странные следы перепончатых лап, временами появляющиеся на берегу, обеспечили водоему дурную славу.

Е6. Дом мэра

Мэр Вульф живет в прекрасном доме на берегу Застывшего озера и не верит досужим рассказам. Он любит по утрам сидеть на крыльце, любоваться на воду и принимать посетителей из числа горожан. Вульф всегда рад гостям и открыт для коррупции. Горожане знают, что ему надо дать на лапу, чтобы что-то было сделано, и гордятся мэром, достаточно честным, чтобы открыто признавать, что он берет взятки. Веря в свою безопасность, Вульф все же содержит покрытого шрамами телохранителя-авалонца по имени Мередит, мастера стиля Донован.

Легенды семи морей

Море – сокровищница, полная историй. В некоторых есть хотя бы зернышко истины, другие выдуманы целиком и полностью. Ниже перечислены самые известные из моряцких баек. Мы не станем говорить, что все из них – правда, но вот что мы скажем: любая из них *может* оказаться правдой.

Потерянная добыча капитана Роджерса

Капитан Джастис Роджерс (1312 AV – 1355 (?)AV) был первым пиратом, заслужившим широкую известность. Он – архетипический пират, его имя первым вспоминают, если затрагивают тему пиратов вообще. Также он до сих пор одна из самых большой загадок Тейи.

Роджерс родился на Авалоне и сражался против монтенской оккупации. Его корабль, «Веселый Роджерс», атаковал корабли монтенцев, перевозившие сокровища, и возвращал награбленные деньги народу Авалона. Его деяния сделали его величайшим врагом Монтени и величайшим авалонским героем.

Его удача кончилась в 1355 году. После грабежа буквально ломившегося от золота судна его начала преследовать целая дюжина монтенских боевых кораблей. Вместе с кораблем и командой Роджерс укрылся на отдаленном острове. Когда монтенцы прибыли туда, они нашли пустой корабль, но ни следа капитана или матросов.

Когда монтенский капитан вел захваченный корабль к своему королю, налетел ужасный шторм, уничтоживший и отправивший на морское дно всю флотилию. Единственный уцелевший потом рассказывал: «Было так, словно сам Теус протянул руку с небес, чтобы сокрушить нас».

Даже спустя триста лет загадка исчезновения Роджерса, его команды и добычи терзает каждого моряка и охотника за сокровищами. Но до сих пор никто не нашел даже следов всемирно знаменитого пирата или его легендарного сокровища. Зато были найдены руины древней цивилизации. Остров Роджерса это один из островов Сирн. Сегодня, чтобы обеспечить сохранность тамошних руин, остров взяло под крылышко Общество Исследователей.

Черный Фрегат

Моряки никогда не говорят о нем. Даже произнесенное шепотом название этого корабля способно заставить бывалого морского волка выскочить за борт. Мрачный корабль, который будто бы странствует по морям, ведя за собой непрекращающийся шторм – величайший кошмар Семи Морей. Мало кто видел его. Еще меньше – пережили встречу, чтобы потом рассказывать об этом.

О его прошлом рассказывают множество самых разных историй, и в каждой называются различные причины возникновения мрачного корабля. Одна из них, которой верят чаще всего, рассказывает о капитане, который сговорился со

«Стервятники»

Смертные враги моряков, «стервятники» умышленно топят корабли ради их груза. Они гасят огни маяка и устанавливают фальшивые светильники, заманивая корабли на рифы. Когда корабль разбивается, «стервятники» поднимаются на борт и выносят все ценности, какие находят.

«стервятниками» против собственной команды. Когда корабль налетел на рифы, погибла вся команда, кроме капитана, который успел спастись на шлюпке.

Капитан и «стервятники» разделили добычу, после чего каждый отправился в свою сторону. Через несколько лет корабль показался вновь, окруженный штормами и туманами. Все, кто служили на нем раньше, обратились в ходячих мертвецов, а на месте носовой фигуры был привязан капитан.

Это одна из историй о корабле-призраке, но есть и другие. Ниже перечислены особые свойства, приписываемые кораблю. Конечно, только Мастер знает правду – если знает.

- Некоторые считают, что корабль чувствует смерть и приходит. Моряки стараются никогда не убивать без нужды, находясь в море.
- Также говорят, что корабль охотится на «стервятников» и мстит тем, кто наживается, укладывая моряков в морскую могилу.
- Держать на своем судне любых преступников – само по себе к неудаче. Однако убийцы привлекают корабль-призрак так же, как кровь в воде привлекает акул.

- Некоторые моряки верят, что если повесить на мачту башмаки мертвеца, это не даст кораблю-призраку приблизиться.
- Другие держат на корабле котов, веря, что они смогут почуять приближение корабля мертвецов и предупредят команду.
- Мятежи привлекают корабль не хуже убийц или замыслов убить кого-то.
- Говорят, что корабль перемещается внутри непрекращающегося шторма и вокруг него стелется туман, который ведет себя так, как если бы сам по себе был разумен.
- На некоторых судах всю ночь поддерживают свет фонарей, веря, что корабль-призрак может появляться только в абсолютной темноте.
- Кое-кто считает, что, встретив корабль-призрак, можно откупиться от него одним из членов собственного экипажа.



• Входя в шторм, моряки всегда завязывают глаза своей носовой фигуре, веря, что если она увидит корабль-призрак, то их собственное судно тут же затонет от ужаса.

• По ночам боцманы никогда не отбивают шестую склянку. Вместо этого он объявляет время голосом. Этот обычай произошел из поверья, что тот корабль сел на рифы как раз в шестую склянку.

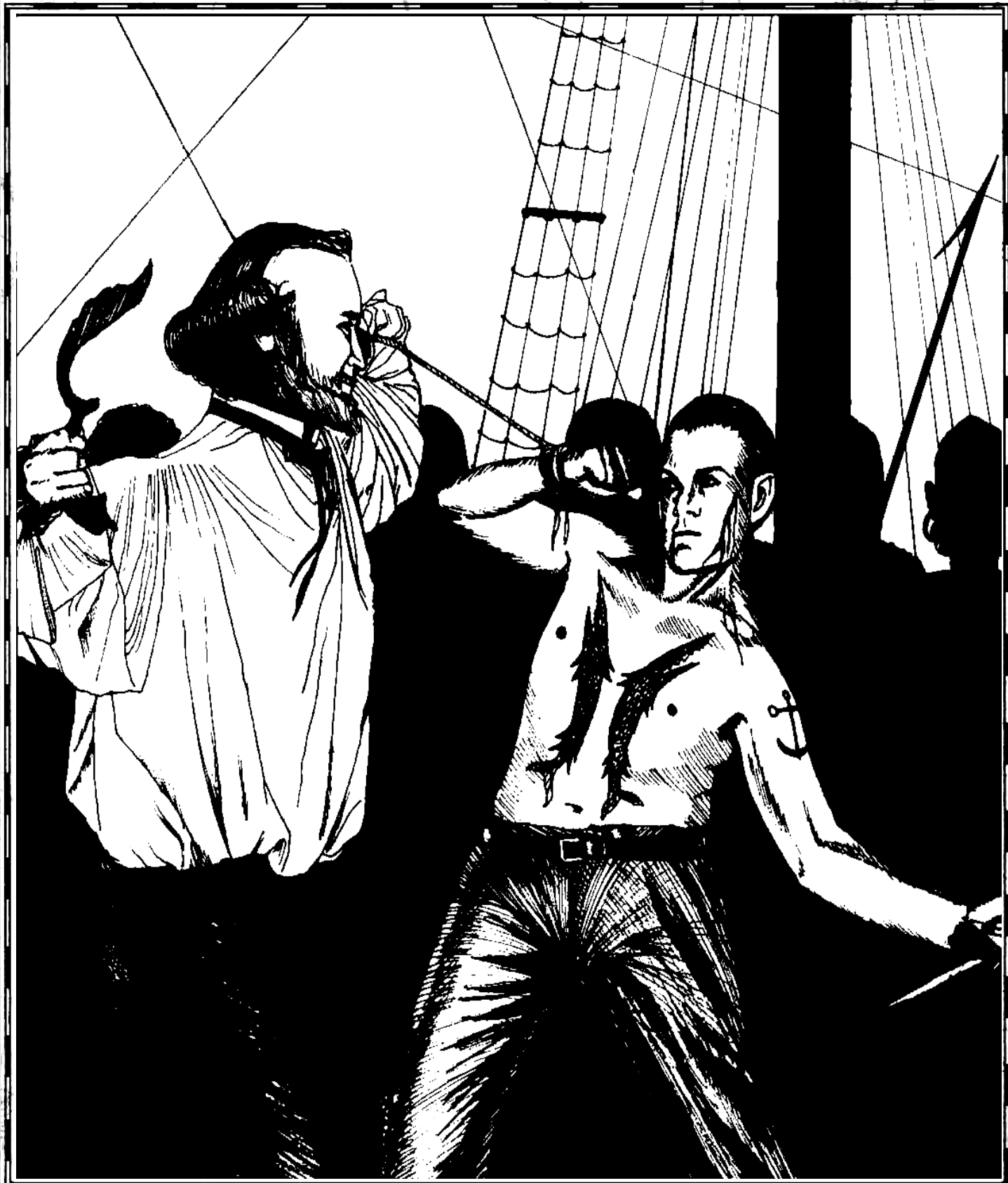
• Черный – очень важный цвет, когда идет речь о корабле-призраке. Некоторые капитаны запрещают всем на борту корабля одеваться в черное – просто на всякий случай. «Как по мне, это делает корабль похожим на одну здоровенную похоронную вечеринку», – сказал как-то один боцман. Черные птицы всегда считаются дурным знаменем, особенно если садятся на носовую фигуру. Многие капитаны по тем же причинам отказываются перевозить мертвецов.

• Если на корабле умирает кто-то из команды, существует обычай никогда не брать в команду человека с тем же именем. Если все же вышло, что иначе никак, то новичок должен взять себе прозвище и никогда больше не называться именем мертвеца.

Морская королева

Большинство жителей суши слышали о сиренах, но немногим известна ужасная правда. Еще меньше тех, кто знает о «морской королеве», огромной сирене, которую видели всего трижды за всю историю Тейи. Первый раз ее повстречали мореходы Старой Империи, второй раз, спустя пять веков, в ней встретились вестенманнавьярские налетчики, и последний раз – около трех лет назад – авалонские моряки. Все три свидетельства сообщают о ее невероятно раздутом теле, ее уникальном пении (низком и гулком, вместо высоких и пронзительных звуков, свойственных другим сиренам) и неутолимой жажде человеческой крови.

Моряки рассказывают множество историй о морской королеве. Некоторые говорят, что она была когда-то прекрасной ведьмой судьбы, которая слишком далеко зашла в своем волшебстве. Другие утверждают, что она была одной из «стервятников» и море прокляло ее. Какой бы ни была правда, чудовище и сегодня угрожает всем морякам, бороздящим воды Семи Морей.





Пурат

Вступление

Пираты бороздят моря Тейи с первых лет известной истории. В древнейшие времена кресентские морские разбойники атаковали торговые пути Старой Империи ради сокровищ, продовольствия, специй и рабов. Последние достижения в военно-морском деле, повсеместная выдача монархами каперских свидетельств, повсеместная популярность (с последствиями) сирнетских артефактов и восхитительное обаяние развеселых морских грабителей сделали нынешнее время золотым веком пиратства.

По Семи Морям ходит множество пиратов, и ниже представлены шесть из них – самые знаменитые. Здесь же вы найдете описания их команд, кораблей и несколько исторических фактов, которые дадут вам представление, как вышло, что пятеро мужчин и одна женщина обратились к пиратскому ремеслу.

Береговое Братство

Бич южных морей, Береговое Братство охотится на торговых маршрутах у берегов Монтени и Водачке (изредка добираясь и до Авалона). Их капитан, Альянде, предпочитает беседовать со своими противниками, вместо того чтобы сразу отправлять их ко дну. Каждый захваченный ими корабль увеличивает его постоянно увеличивающиеся сокровища, доступные всем членам братства. Братство это союз моряков, живущих по собственным законам, без ограничений типа короны, веры или страны происхождения.

Возникновение букканьеров

Расположенная на острове Ла Палабра де Диос, ла Букка была одной из самых известных тейянских тюрем. Сегодня остров служит домом для пиратского государства Альянде, Берегового Братства. Ла Букка была захвачена заключенными с помощью фальшивой вспышки Белой Смерти (см. главу

первую). Их лидер называл себя Альянде. Сегодня он известен как Король-пират.

Братство составляют восемь кораблей, на каждом из которых свой капитан. Корабль самого Альянде, «Висельник», обычно занимается грабежами у монтенских берегов, тогда как остальное Братство охотится на парусники в водах Водачке и (изредка) Кастилии.

Что касается организации, Братство богато на парадоксы. С одной стороны, основное их кредо – абсолютная свобода, с другой же все эти моряки связаны обещанием, которое не могут нарушать.

Хартия, составленная Альянде и подписанная каждым членом Братства, это строгий кодекс, которому следуют все, кто находится на кораблях Братства. Моряки знают, что если сдаться кораблю под флагом Братства без боя, то никого из команды захваченного корабля не тронут. Из-за этого многие, завидев флаг «Висельника», предпочитают сразу сложить оружие. Те, кто отказываются последовать этому примеру, встречаются в бою с кораблем, команда которого считается одной из самых опытных на всех морях.

Хартия

На каждом корабле Братства есть копия Хартии, написанной Альянде. Любой, кто желает наняться на корабль Братства должен подписаться под текстом Хартии – собственной кровью. Хартия каждого корабля содержит изначальные положения, но любой капитан может добавлять свои статьи, если за это проголосует команда. Почти каждый аспект жизни на корабле (как для матросов, так и для офицеров) регулируется Хартией. В нее входят служебные списки (длина вахт), запрет азартных игр на корабле, напоминания для всех регулярно чистить оружие и даже описывает способы разрешения конфликтов между членами экипажа.

Возможно, самой важной статьёй Хартии является положение об оплате. Соглашение с отдельным членом Братства не может быть расторгнуто, пока он не заработает грабежом сумму в 1000 гильдеров. Также предусмотрены компенсации для тех, кто получил травмы или увечья, выполняя свой долг на корабле.

Тактика

Тактика Альенде достаточно прямолинейна: отыскать торговое судно, показать свой знак на флаге и ждать капитуляции. Помимо того, что его команда – одна из самых умелых на Семи Морях, сам Альенде от природы обладает качествами лидера, и способен вдохновить людей на совершенно невероятные действия. Его способности в сочетании с выучкой команды делают «Висельника» крайне опасным противником.

Обряд посвящения

Все, кто служат на корабле Братства, должны вслух прочитать текст Хартии перед лицом всей команды. Те, кто не умеет читать, повторяют по памяти. После этого все на корабле взрезают кожу на ладонях, и новичок смешивает кровь со своими новыми братьями, со словами «И в этом я клянусь».

Звания и структура

Каждый корабль Братства использует собственную систему командования и должностей, зависящие от решения команды. На некоторых кораблях Братства может не быть хирурга, в то время как на других их может оказаться двое или трое.

Вне зависимости от системы званий, кто угодно из команды может вынести на голосование любой вопрос – в любое время, кроме боевых ситуаций, когда капитан получает полную власть на корабле. Решением команды устанавливается: куда направится корабль, суда каких держав будет преследовать и где бросит якорь для отдыха и ремонта. Когда голосование закончено, все возвращаются на свои места и на корабле вновь воцаряется обычная структура подчиненности.

Хартия Берегового Братства

I. Каждый имеет право голоса в текущих вопросах, равный доступ к провизии, пресной воде и крепкой выпивке, и имеет право использовать их в свое удовольствие, кроме случаев дефицита, когда рационы распределяются голосованием.

II. Всякий может быть завербован в свою очередь по списку для службы на борту корабля. Им будет предоставлена новая одежда, но если они попытаются утаить от остальных деньги или драгоценности, наказанием должна стать немедленная высадка на берег. Если кто-то украл у другого, ему следует отрезать уши и нос, после чего посадить на берег – не в пустынном месте, но там, где его будут ждать достаточные трудности.

III. Никто не должен играть в карты или кости на деньги.

IV. Фонари и свечи гасятся в восемь часов вечера. Если кто-то из экипажа занимается делами после этого часа, он должен делать это на верхней палубе.

V. Каждый должен держать в порядке и готовности свое место, свой пистолет и свой клинок.

VI. Покинувший корабль или свой пост во время боя карается смертью или высадкой на пустынный берег.

VII. На борту запрещены выяснения отношений, но любая возникшая ссора должна быть позднее решена на берегу с помощью клинков и пистолетов.

VIII. Никто не заговаривает о списании на берег, пока не заработает 1000 гильдеров. Если во время службы человек получил увечье или стал калекой, он должен получить 600 гильдеров из общей казны, и за меньшие раны – соответственно. 600 гильдеров – потеря правой руки. 500 гильдеров – потеря левой руки или правой ноги. 400 гильдеров – потеря левой ноги. Потеря глаза или пальца – 100 гильдеров.

IX. Капитан и интендант получают удвоенную долю от добычи; мастера, боцманы и артиллеристы – полуторную; остальные офицеры – долю с четвертью.

Наказания

Нужда в наказаниях редко возникает на кораблях Братства. Членов Братства гораздо лучше мотивирует личная выгода, чем боцманская плетка. Если наказание все же необходимо, этим обычно занимается Шон МакКорли, чаще всего назначая провинившихся драить палубу, стоять собачью вахту или чистить клотик. Остальные боцманы Братства обычно придерживаются того же набора.



Знак Братства

На флаге Берегового Братства три костяные руки, в кулаке каждой зажат нож, а клинки опущены в общую чашу, сделанную из человеческого черепа.

Союзники

У Братства есть несколько союзников, хотя в Кастилии за ними идет охота: Вердуго подозревает всех и каждого. Один из его самых доверенных охранников сообщил, что Альенде замечен в отношениях с Эль Ваго, что заставило кардинала задуматься – так ли прост Король-пират, как может показаться на первый взгляд.

Некоторые из кораблей Братства также берут полномочия против Монтени у королевы Элейн (официальная форма «право на трофеи с тонущих кораблей»). Королева взимает 10 процентов от всей добычи и предоставляет безопасные стоянки любым кораблям, капитаны которых подписали данное соглашение.

Флаг

Корабли Братства могут ходить под любым флагом, но помимо своего флага они также должны поднимать знак Братства. Обычно личный флаг расположен на мачте прямо над флагом Братства.

Команда

На корабле Короля-пирата служат одни из самых отвязанных негодяев и мошенников Тейи. Многие из офицеров Альенде вышли в отставку богачами, но после многих лет успешного пиратства можно с уверенностью предположить, что Королем-пиратом движет нечто большее, чем простая жадность.

Почти вся команда Альенде (в том числе и офицеры) были когда-то заключенными ла Букка, тюрьмы на острове Ла Палабра де Диос.

Капитан Альенде

Человек, который известен своей команде под именем Альенде, на самом деле является принцем Хавьером, старшим братом Доброго Короля Сандовалья и (по мнению многих) законным королем Кастилии. Хавьер возглавлял кастильский военно-морской флот, и был одним из лучших адмиралов страны. Как наследный принц, он был посвящен во многие государственные тайны, в том числе и в существование ла Букка. Кроме того, многие его друзья были членами Рилашьяре. Сандоваль никогда не состоял в этом обществе официально, но поддерживал контакт со многими своими бывшими однокурсниками и даже в частном порядке поддерживал некоторые их «шалости». Когда разразилась война между Кастилией и Монтенью, он один сумел противостоять магии и выучке монтенских флотоводцев.

Вскоре после перелома в войне обнаружилось, что кастильский король смертельно болен. Многие предполагали, что трон займет Хавьер. Многие недели он служил регентом при своем отце, пока тот оставался без сознания. Этим он заслужил популярность при дворе, но одновременно сильно разозлил церковь, а в особенности – инквизицию. Однажды ночью пятеро неизвестных в инквизиторских капюшонах вытащили Хавьера из постели и бросили его в тюрьму. Арест никак не объяснялся. Через несколько дней наследного принца судили открытым



судом. Он был признан виновным в ереси и сослан в островную тюрьму ла Букка, где должен был провести остаток жизни, смиренно размышляя над своими грехами.

Хавьер не был дураком. Он знал, что обвинен облыжно, равно как знал и то, что заговорщики не дадут ему достигнуть берегов ла Букка живым. Когда он поднимался на борт тюремного корабля, боцман спросил как его зовут. «Альенде», ответил Хавьер и с того черного дня больше не назывался своим настоящим именем.

Альенде провел на острове почти десять лет, работая по четырнадцать часов в день. Он жил фермером, поднимаясь на рассвете и трудясь до заката. Каждый миг он высматривал убийц, и даже сумел перехватить нескольких. Так или иначе, несмотря на тяжелые условия и постоянные покушения, он сумел выжить. Ему еще только предстояло узнать, что в этом ему помогли кое-какие сверхъестественные силы (см. ниже).

Возможность переворота, побег и создание Братства обеспечил именно Альенде. Изначально он устроил все это чтобы добиться уважения заключенных и добраться до родных

берегов. Однако, вернувшись, он обнаружил, что отец его умер, а на престоле сидит младший брат. Он понял, что не сумеет претендовать на свое наследие, а попытки пошатнуть власть Сандовалья принесут Кастилии еще больше вреда. Тогда он создал Береговое Братство и посвятил себя защите кастильских берегов.

Капитан Альенде: герой

Мощь 3, Мастерство 4, Разум 5, Стойкость 4, Характер 4

Репутация: 122

Тайна: Альтруист

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Авалонский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Вендельский, Кресентский (ПВР), Кастильское образование, Связи (Рилашьяре), Дворянин

Прошлое: Истинная личность 3

Придворный: Танец 3, Этикет 4, Стил 4, Оратор 5, Дипломатия 4, Политика 5, Интрига 2, Искренность 3

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 3, Картография 4, Прыжки 3, Навигация 5, Кораблевождение 4, Плавание 3

Ученый: История 3, Математика 3, Философия 4, Исследование 2, Право 4, Оккультизм 3, Теология 2

Альдана (мастер): Финт (Фехтование) (Feint) 5, Ответный удар (Фехтование) (Riposte) 5, Яркий прием (Фехтование) (Tagging) 5, Поиск слабости (Альдана) (Exploit weakness) 5

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 3, Перекат 3, Полет на предмете 4

Капитан: Стратегия 5, Тактика 5, Пушки 3, Воодушевление 5, Командование 5, Снабжение 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Алесио

Алесио некогда была Ализией, дочерью Водачке и достаточно сильной ведьмой судьбы. Приставленная следить за одним из



водаччанских архиепископов, вместо этого она проводила массу времени, наблюдая за молодым и красивым сыном кастильского короля, но не из-за его внешности, а потому что он обладал почти ослепительно сияющим Арканом «Повешенный». Чем дольше она смотрела на него, тем сильнее была очарована. Однажды она заметила, как он гуляет по саду с женщиной, которая должна была стать его женой, и увидела, что чувственная нить Чаш между будущими супругами совсем обтрепалась, а от нее самой к принцу тянется зачаток будущей властной нити Посохов.

Когда принца Хавьера предали, Ализия приняла решение. Она коротко остригла волосы, надела штаны, взяла мужское имя Алесио и, присоединившись к группе заключенных, отправилась в ла Букка. Натягивая и скручивая нити, она добилась того, что принц спокойно пережил плавание.

На протяжении многих лет она наблюдала за мужчиной, сегодня известным под именем Альенде, используя свои способности, чтобы предотвратить несчастья, угрожающее как ему, так и ей самой. В конце концов, она открыла ему свою личность и намерения. Она не имеет к

принцу романтического интереса, и пока не может точно сказать, каково его предназначение. Но когда жизнь Альенде подойдет к важной точке, она хочет быть рядом.

Алесио помогла Альенде с переворотом. Без ее помощи все бы с треском провалилось. В знак признательности Альенде сделал ее своей правой рукой. Хотя люди восхищаются своим капитаном, поначалу они держались на расстоянии от ведьмы судьбы. Однако позже они заметили, что неприятности обходят корабль стороной, и зауважали Алесио настолько, что начали принимать в своей компании.

Алесио: герой

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 4, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 21

Тайна: Лояльный

Преимущества: Водачче (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Кресентский (ПВР), Монтенский (ПВР), Дворянин

Придворный: Танец 1, Этикет 4, Стиль 2, Оратор 3, Дипломатия 4, Чтение по губам 2, Политика 4, Интрига 4, Искренность 2

Ученый: История 3, Математика 2, Философия 2, Исследование 2, Астрономия 3, Оккультизм 4, Теология 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 1, Рангоут 1, Навигация 3, Картография 3

Сорте (адепт): Тайное знание 5, Монеты 4, Чаши 4, Посохи 4, Мечи 4,

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Удар в горло 3

Шон МакКорли

Шон МакКорли родился в рыбацкой семье. Проведя половину жизни в море, а половину на суше, он не видел для себя иной судьбы, иначе как завербоваться на одно из наемных судов Элейн. Он прослужил морским пехотинцем семь лет, пока его корабль не был захвачен кастильским адмиралом, после чего



Шон отправился в ла Букка до конца дней отбывать срок за шпионаж против кастильской короны.

МакКорли познакомился с Альянде на тюремном корабле, и они быстро стали товарищами, скорее по необходимости, чем из-за схожести взглядов. Острый ум Альянде и неистовый боевой стиль МакКорли прекрасно дополнили друг друга.

Со времен переворота МакКорли служит в команде Альянде сержантом и боцманом на корабле. В редких случаях, когда требуется поддерживать дисциплину, МакКорли подходит к делу весьма решительно. Впрочем, чаще инисморец пьет со своими подчиненными, а не придирается к ним.

Шон МакКорли: герой

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 4, Характер 2

Репутация: 13

Тайна: Победитель

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кресентский (ПВР), Кастильский, Способность пить, Гильдия фехтовальщиков, Стойкость

Прошлое: Истинная личность 3

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 3, Рангоут 3, Плавание 2

Капитан: Стратегия 2, Тактика 3, Воодушевление 3, Командование 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, парирование (Фехтование) 5

Донован (Специалист): Захват оружия (Кулачный щит) (Bind) 4, Обезоруживание (Фехтование) (Disarm) 4, Ответный удар (Фехтование) (Riposte) 4, Поиск слабости (Донован) (Exploit weakness) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 2

Кулачный щит: Парирование (Кулачный щит) 4

Арбалет: Атака (Арбалет) 4, Стрельник 2, Перезарядка (Арбалет) 2

Древковое оружие: Атака (Древковое оружие) 2, Парирование (Древковое оружие) 1

Реджи Уилкокс

Всю свою жизнь Реджи Уилкокс был вором. Мать умерла при родах, оставив его вместе с братом на попечении безответственного отца. Реджи и Вилли встали на скользкую дорожку преступников. Когда на Авалоне оставаться стало невозможно, они перебрались на материк и быстро привлекли интерес монтенских



сыщиков. Реджи стал известен, как «кот, способный залезть по стеклу». После этого братья перебрались в Кастилию, где, наконец, попались и были отправлены в ла Букка.

Во время переворота Реджи забрался по северной стене, добрался до главных ворот и открыл их для Альенде и его собратьев-заговорщиков. Сегодня он обычно занимается предварительной ночной разведкой и саботажем на кораблях, которые Альенде намерен атаковать.

Реджи Уилкокс: приспешник

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: -12

Прошлое: Жертва охоты

Преимущества: Авалонский, Монтенский, Кастильский, Кресентский (ПВР), Орлиный глаз, Негодяй

Преступник: Азартные игры 3, Шарлатанство 3, Слежка 4, Скрытность 5, Шулерство 4, Засада 3, Взлом замков 4, Карманник 3, Фокусы 2, Знание свалок 4

Моряк: Равновесие 2, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 3, Прыжки 2, Плавание 3

Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 3, Знание дна 4

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 4, Прыжки 3

Шпион: Слежка 4, Скрытность 5, Имитация 3, Язык жестов 2, Чтение по губам 3, Яды 2

Нож: Атака (Нож) 3, Парирование (Нож) 2, Метание (Нож) 4

Вилли Уилкокс

Вилли крупнее своего брата Реджи. Когда они были детьми, Вилли давал отпор тем, кто угрожал его младшему братишке, а Реджи обеспечивал их обоих всем необходимым. Хотя Вилли весьма преуспел в деле причинения людям боли, он не находит в этом удовольствия. Впрочем, он непременно вмажет тому, кто станет угрожать его брату. Его непросто вывести из себя. У него очень крепкая выдержка, и он всегда честно предупреждает людей о том, что намерен поколотить их.



Вилли Уилкокс: приспешник

Мощь 4, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 3, Характер 2

Репутация: -10

Прошлое: Жертва охоты

Преимущества: Авалонский, Монтенский (ПВР), Кастильский, Кресентский (ПВР), Негодяй, Большой

Моряк: Равновесие 2, Лазанье 3, Узлы 4, Рангоут 3, Плавание 2

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 2, Спринт 3, Метание 2, Поднятие тяжестей 4, Мягкое падение 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Атака (Импровизированное оружие) 3, Пинок 3, Удар в горло 4

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Борьба: Захват 5, Сдавливание 3, Ломание костей 4, Удар головой 4

Тома Бруннер

Два года назад Тома Бруннер был мастером артиллеристом на айзенском речном судне. Кастильцы захватили его судно и отправили Тома на ла Букка, где он быстро стал известен

как «проклятый айзенский ублюдок». Несмотря на тяжелый характер, на своем новом корабле Бруннер опять сумел подняться до должности мастера артиллериста.

Бруннер постоянно кричит, даже в обычном разговоре. Годы, проведенные рядом с грохочущими пушками, почти полностью лишили его слуха. Кажется, у него личные счеты к самой Смерти. Во время сражений можно слышать, как он выкрикивает страшные проклятия – не в адрес бойцов противника, а какому-то куда более могущественному и страшному врагу («der Fiend!», кричит Тома, что означает по-айзенски «Демон»). Во время Войны Креста он видел сотни мальчишек, погибших от неопытности и беспечности. Каждый соратник, которого он теряет – еще одна победа Смерти. Этой войны Бруннеру не выиграть никогда, однако он не прекратит попытки до самой своей смерти.

Тома Бруннер: приспешник

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 4, Стойкость 3, Характер 3

Репутация: 18

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Кастильский, Монтенский (ПВР), Кресентский (ПВР), Военная академия



Моряк: Равновесие 3, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 3, Навигация 2, Судовождение 3, Знание моря 2

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 3, Подъем тяжестей 3, Выход во фланг 2

Капитан: Стратегия 2, Тактика 3, Засада 4, Пушки 5, Воодушевление 4, Командование 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 5

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 2

Нож: Атака (нож) 3, Парирование (нож) 4

Кулачный бой: Атака (Кулачный бой) 2, Работа ног 4, Серия ударов 3, Удар по ушам 4, Апперкот 3

Застенчивый Федор

Федор – уссурский православный священник, и он самый здоровенный мужик на борту «Висельника». При этом он же – наиболее мягок и добросердечен из всей команды. Он не пьет спиртного, не играет в азартные игры, не сквернословит и краснеет в присутствии дженни. Как-то МакКорли называл его «Робким медведем», и прозвище пристало.

Многие годы назад Федору во сне явился Первый Пророк и повелел отправляться на



ла Букка, что бы там «исполнить предначертанное». Федор пересек страну, добрался до берегов Зеркала и там поднялся на борт торгового судна, идущего на остров-тюрьму.

По прибытии он основал небольшую миссию, надеясь отыскать в душах заключенных какой-нибудь отклик. Большую часть своего времени он проводил за рыбалкой, а не за спасением душ, однако сумел заслужить у заключенных репутацию надежного человека.

В перевороте Федор не участвовал, однако во время боев повстанцы его не тронули. Альенде признал, что у этого человека доброе сердце, а также посчитал, что на его корабле должен быть капеллан. Он предложил эту должность Федору, и уссурец ответил согласием.

Застенчивый Федор: герой

Мощь 5, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: 12

Тайна: Расслабляющий

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Монтенский

(Ч/П), Вендельский, Авалонский (ПВР), Кастильский (ПВР), Кресентский (ПВР), Лингвист, Духовный сан, Вера, Большой

Охотник: Рыбная ловля 3, Кожевник 2, Выживание 2

Доктор: Диагноз 3, Первая помощь 4, Шарлатанство 1, Дантист 2, Хирургия 3

Торговец: Писец 3, Каллиграф 2

Моряк: Баланс 3, Лазанье 1, Узлы 3, Рангоут 1

Ученый: История 5, Математика 3, Философия 4, Исследование 3, Право 3, Натуральная философия 2, Оккультизм 3, Теология 5

Кулачный бой: Атака (Кулачный бой) 3, Работа ног 4, Серия ударов 2, Апперкот 2

Бьорн Бринд

Бьорн — высокий, хорошо одетый, симпатичный человек. Он говорит и читает на всех тейянских языках (разве что его водачке слегка грубоват) и любит хорошие



вина. Они-то его и сгубили: он занимался контрабандой кастильских вин в Вендель. Когда его схватили, Бьорн потребовал встречи с вендельским послом, на что ему покачали головой и отослали прочь, сказав послу, что он пропал.

Десять лет Бьорн провел на острове, и все это время через свои контрабандные контакты ухитрялся добывать «гуманитарную помощь», что позволило ему прожить гораздо дольше, чем стоило бы ожидать от человека данного сорта. Те же контакты позволили привести в действие план Альенде, открыв доступ к необходимым ресурсам.

Сейчас Бьорн использует свои обширные связи для снабжения «Висельника» всем необходимым и, по мере надобности, обеспечивая кораблю безопасные порты. Кроме того, именно он служит ниточкой, которая связывает Альенде с черным рынком, находя покупателей на товары, добытые бесчестными путями.

Бьорн Бринд: герой

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 4, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: -11

Тайна: Дружелюбный

Преимущества: Говорит и читает на всех известных языках, Внешность (выше среднего), Лингвист, Гильдия фехтовальщиков

Придворный: Танец 1, Этикет 2, Стил 3, Оратор 2, Дипломатия 2, Нахлебничество 4, Интрига 4, Искренность 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 3, Узлы 3, Рангоут 2, Навигация 2, Кораблевождение 2, Картография 3

Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 3, Знание свалок 5, Знание магазинов 4, Знание дна 5

Роджерс (новичок): Захват оружия (Фехтование) (*Bind*) 3, Ближний бой (*corp-a-corps*) 2, Обезоруживание (Фехтование) (*Disarm*) 2, Поиск слабости (Роджерс) (*Exploit weakness*) 1

Фехтование: Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 1

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Удар в глаз 2, Пинок 3

Пиратские трюки: Подхват

Велик Бурелов

Однажды посреди вестенманнавьярского поля круто переменялась жизнь Бернарда дю Галандора. Он был купцом, посетившим северную страну в надежде продать груз кресентских сладостей. Он остановил свой караван и спрыгнул с повозки, увидев на земле какой-то предмет из серебра. Подобрав находку, он сунул ее в карман и тут же напрочь забыл об этом. Вечером того же дня на город, где он остановился, обрушилась буря. Когда Бернард спешил укрыться от дождя, в него ударила молния, от чего несколько дней он провалялся без сознания. Очнувшись, он обнаружил в себе способности чувствовать непогоду. Он ощущал зарождение шторма за несколько дюжин миль и даже мог примерно сказать, насколько тот окажется силен.

Заинтригованный этим открытием, Бернард отправил сладости домой, своему отцу, а сам остался в северном краю. Поиски привели его к старухе-вестенке, которая назвала его «Велик». Более того, вскоре Бернард заметил, что все

вестенманнавьярцы зовут его так же. С годами его симпатия к вестенманнавьярцам окрепла. В итоге он начал помогать местным рейдерам контрабандой оружия и довольствия из Монтени и Кастилии. Кастильские власти настигли его и приговорили к заключению в ла Букка.

На острове он познакомился и сдружился с Бьорном Бриндом. В дни переворота сладкие речи Велика помогли запудрить мозги капитанам торговых судов, обеспечив заключенным возможность бежать. Конечно, его «штормовое чутье» (это название придумал Бьорн) тоже время от времени оказывается очень полезно для всей команды.

Велик Бурелов: приспешник

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 3, Характер 3

Репутация: 15

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Монтенский, Кресентский (ПВР), Обостренные чувства, Гильдия фехтовальщиков

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 5, Узлы 5, Рангоут 4, Картография 3, Прыжки 2, Навигация 4, Кораблевождение 5, Знание моря 2, Плавание 3, Определение погоды 3

Человек улиц: Общение 3, Уличная навигация 2, Знание магазинов 4

Атлетика: Лазанье 5, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 2, Мягкое падение 4, Перекат 4, Полет на предмете 4

Капитан: Стратегия 3, Тактика 3, Дипломатия 4, Подкуп 4, Пушки 2, Воодушевление 3, Командование 3, Снабжение 2

Роджерс (новичок): Захват оружия (Фехтование) (*Bind*) 3, Ближний бой (*Corps-a-corps*) 4, Обезоруживание (Фехтование) (*Disarm*) 2, Поиск слабости (Роджерс) (*Exploit weakness*) 2

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Удар в глаз 3, Удар в горло 2

Пиратские трюки: Смерть с небес

Делайна Дарлин

Единственный ребенок в бедной авалонской семье, Делайна осиротела в возрасте



одиннадцати лет, когда ее родителей забрала Белая Смерть. Она выживала, как могла, и привлекала мужские взгляды, особенно когда немного подросла. Кое-кто предлагал ей вступить в Гильдию дженни, но Делайна предпочла судьбу мелкой карманницы. Вышло у нее не слишком хорошо. Она попала и в возрасте тринадцати лет была отправлена в ла Букка. Через полтора года прибыл Альенде и они сдружились с девочкой. Он звал ее «Диди» и, распознав острый ум, научил читать.

Училась она быстро, и вскоре проглотила все немногочисленные книги на острове. После первого прочтения она запоминала их в мельчайших деталях. Эти невероятные способности до сих пор проявляются во всем, что требует быстрого запоминания. Диди легко перескажет любой услышанный разговор, мгновенно запоминает слова песен и может детально описать нечто увиденное всего один раз. Кроме того она прекрасный подражатель, и несколько раз ей удавалось одурачить даже самого Альенде.

Собирая команду «Висельника», Альенде взял Диди офицером, с дополнительными функциями личного шпиона – за ее невинный облик и небольшой рост. Она полностью

предана Альенде, от которого видела больше тепла и доброты, чем от кого-либо в жизни. Она понимает, насколько рискованна ее должность, и если потребуется – без колебаний отдаст жизнь ради Альенде.

Делайна Дарлин: приспешник

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 2, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Кастильский, Монтенский (ПВР), Кресентский (ПВР)

Человек искусства: Художник 2, Музыкант (Флейта) 2, Музыкант (Струнные инструменты) 2

Исполнитель: Актер 2, Танец 3, Оратор 2, Пение 4, Рассказчик 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 4, Прыжки 2

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 3, Спринт 4, Метание 2, Мягкое падения 2, Полет на предмете 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 2

Грязная драка: Атака(Грязная драка) 2, Атака (Импровизированное оружие) 3, Парирование (Импровизированное оружие) 2

Жан-Поль

Некогда Жан-Поль был выдающимся фехтовальщиком, одним из самых опасных людей Шаруза. Один придворный нанял его для сопровождения в Кастилию, но путешествие обернулось западней. Романтический соперник подстроил так, что полупьяный Жан-Поль убил в поединке такого же как и он фехтовальщика, чем уничтожил свою репутацию и разрушил карьеру. Его признали виновным и отправили с вердиктом «пожизненное заключение» в ла Букка.

В тюрьме большинство заключенных предпочитало держались от фехтовальщика на расстоянии. Помимо слухов о том, что Жан-Поль якобы был волшебником, все считали, что фехтовальщик, убивший одного из своих, явно не принесет с собой ничего хорошего. Он нашел друга лишь в лице уссурского миссионера Федора, и вернул доверие людей через вновь обретенную веру в Пророков.



Сейчас Жан-Поль служит на корабле Альенде в качества морского пехотинца, но одновременно приглядывает за безопасностью уссурского батюшки. После возвращения в общество, вернулась и его страсть к выпивке. Хотя он и не позволяет спиртному затуманить голову так сильно, как это было когда-то, Федор на всякий случай приглядывает за ним.

Жан-Поль: приспешник

Мощь 3, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 3, Характер 4

Репутация: -16

Прошлое: Соперничество

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Кастильский (ПВР), Авалонский (ПВР), Кресентский (ПВР), Способность пить

Придворный: Танец 2, Этикет 3, Стил 3, Оратор 2, Дипломатия 2, Политика 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 2, Рангоут 1

Валруа (специалист): Двойное парирование (Фехтование/Нож) (Double parry) 4,

Финт (Фехтование) (Feint) 4, Яркий прием (Фехтование) (Tagging) 4, Поиск слабости (Валруа) (Exploit weakness) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4

Нож: Атака (Нож) 3, Парирование (Нож) 3, Метание (Нож) 2

Донна

Однажды в ла Букка рулевой-водачке спросил здорового татуированного мужика, как его зовут. Тот ответил: «Донна». Водачке сказал: «Это женское имя!»

Любопытный рулевой умер прежде, чем коснулся земли, а Донна получил месяц карцера.

С тех пор никто не называл его имя женским.

Никто точно не знает, откуда взялся Донна, сколько ему лет и за что он был отправлен на ла Букка. Никто не рисковал спрашивать. Пока это не сделал Альенде.

Теперь Донна – боец на корабле Альенде. Никто не знает, как капитану удалось заслужить уважение татуированного гиганта, и никто не спрашивает.

Донна: герой

Мощь 5, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: -7

Тайна: Горячая голова

Преимущества: Авалонский, Кастильский, Кресентский (ПВР), Боевые рефлекс, Большой



Преступник: Азарные игры 3, Шарлатанство 1, Слежка 2, Скрытность 3, Засада 4, Шулерство 2

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 3, Рангоут 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Удар в глаз 3, Пинок 4, Удар в горло 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Кулачный бой: Атака (Кулачный бой) 3, Работа ног 4, Серия ударов 2, Апперкот 4

Морские псы

Одним прекрасным утром кастильский посол ворвался в тронный зал королевы Элейн и потребовал голову капитана Джеремии Берека. «Этот морской пес должен заплатить за свои преступления против кастильского трона!» – заявил он.

«Ой, да неужели?» – сказал кто-то за спиной посла. Тот обернулся и обнаружил Берека собственной персоной. Капитан стоял, опершись на стену, а на шее у него ярко сияла толстая золотая цепь с массивным крестом Пророков. «Это крест принадлежит Его Величеству королю Кастилии, а такой пес как ты просто не достоин носить его!»

Берек расплылся в усмешке. «Вот опять вы это сказали, сэр. Вам следует быть осторожнее со словами». Пират засмеялся и кастилец, поняв, что справедливости он на Авалоне не дожидается, в гневе удалился.

Через три дня его судно было атаковано пиратами под флагом с ухмыляющейся собакой. Посол заявил, что сдастся только капитану корабля. Когда вперед выступил Берек, кастилец пришел в ярость, но сдержал себя и сказал: «Ради жизней моих людей я сдаю корабль на вашу милость».

Берек в ответ покачал головой. «О нет. Я не капитан». Потом он достал откуда-то маленького щенка и посадил его перед послом. «Вот наш капитан. Ему и сдавайтесь».

Чары «Черного рассвета»

«Черный рассвет» получает очки Репутации и Чар так же как и герой, но, конечно же, по другой причине. Количество очков Репутации «Черного рассвета» равно общему количеству очков Репутации его команды. Так же как герой, владеющий Чарами, флагман Берека может тратить свои кубики Репутации в качестве кубиков Драмы – что делает его весьма удачливым кораблем!

Прозвище «Морские псы» держится за Береком и другими авалонскими каперами до сих пор.

Наемный флот

Берек находился при дворе Элейн, когда она объявила, что государство нуждается в военно-морском флоте. Она предложила любому дворянину возможность присоединиться к этому флоту, с правом на любую полученную добычу (после щедрых отчислений в авалонскую казну, конечно же). Берек отправился домой и арендовал судоверфь, чтобы переоборудовать свое торговое судно «Глорианна» в боевой корабль – «Черный рассвет». По всему Авалону многие дворяне последовали его примеру. Перспективы, открывающиеся на море, нельзя было игнорировать.



«Капитан» «Черного рассвета»

Талисман «Черного рассвета» это маленький терьер по кличке Капитан. Когда очередная команда сдастся на милость морских псов, Берек настаивает, чтобы они сдавались «капитану корабля». Хотя эта шутка здорово веселит пиратов и дополнительно повышает его известность, этим же Берек заслужил статус самого ненавидимого капитана на Семи Морях.

Тактика

Многие годы Берек устраивает налеты вдоль побережья Кастилии, захватывая транспортные суда, везущие сирнетские артефакты, и иными путями преследуя кастильский флот. Поскольку природа наделила его живым умом, тактические финты Берека делают его очень опасным противником. Оказавшись в меньшинстве, он всегда успевает улизнуть в последний момент, а атакуя он всегда выбирает для удара именно тот момент, в который противник меньше всего ожидает этого.

Ключевой момент тактики Берека — его дерзость. Многие, наблюдая за его подвигами, считают, что он просто счастливчик, но истинные причины эффективности выходок Берека в том, что противник никогда не может предугадать, что он сделает в следующий момент. Он оценивает ситуацию, находит наименее вероятный путь решения и направляет все силы именно в этом направлении.

Пример нестандартного подхода Берека можно найти ниже ватерлинии его собственного корабля. Киль «Черного рассвета» может втягиваться на 15 футов, что позволяет проходить участки дна слишком мелкие для большинства кораблей. Уходя от слишком хорошо вооруженного противника, Берек просто правит в воды, где, как ему известно, уровень дна слишком высок. Потом он велит убрать киль и ждет, чтобы удостовериться, что преследователь идет строго за ним. Если так и выходит («Они там прошли, значит пройдем и мы!»), то Берек ждет пока корабль противника сядет на мель, после чего разворачивает «Черный рассвет» и атакует обездвиженного врага.

Обряд посвящения

Любой нанявшийся на борт корабля Берека должен, прежде всего, перед лицом всей команды объявить безоговорочную верность королеве Элейн и всем ее слугам. Так же он должен поклясться в верности кораблю и его Капитану (не Береку, а Капитану — корабельному терьеру-талисману).

Каперское свидетельство Элейн

Принимая во внимание назначение Ее Величества, скрепленное Большой Печатью Авалона, именем Королевы управлению Верховного Адмирала предписывается и дозволяется выдавать и поддерживать патенты на каперство и репрессалии любому из подданных Ее Величества или любому другому лицу, признанному Нами подходящим для преследования, задержания и захвата кораблей, судов и товаров, принадлежащих лицам, признанным врагами Королевы и Авалонской Короны, или любым иным лицам, коих держатель сего документа сочтет врагами Королевы и Авалонской Короны, и каковые должны быть привлечены к ответственности в рамках суда Ее Величества или, если следование данному порядку не может быть произведено в необходимый срок, держатель данного документа должен вынести решение самостоятельно в рамках своей юрисдикции во славу Ее Величества и в соответствии с законами Адмиралтейства и государственными законами.

Сей документ передает упомянутые полномочия Джереми Береку, командиру корабля «Черный Рассвет». Сей корабль должен быть снабжен пушками и орудиями и укомплектован бойцами морской пехоты, дабы оборонять и защищать города и порты Авалона. Сей корабль должен захватывать любые товары и иную собственность, оказавшиеся в руках пиратов, и возвращать их на авалонские берега; те, кто ходит не под флагом Авалона, и станут действовать во вред Ее Величеству Королеве, по законам Адмиралтейства автоматически признаются виновными в злоумышлении по отношению к Авалонской Короне и должны рассматриваться держателем сего документа соответственно. Всякий, кто служит держателю сего документа, должен получить звание, которое капитан корабля и Корона сочтут приемлемым, ему также должно быть присвоено звание «Благородного Моряка» и он должен получать обхождение, согласно государственным законам.

Мы просим всех, кто считает себя друзьями Авалонской Короны и Ее Величества Королевы, признать держателя сего документа и всех, кто служит ему, официальными представителями Ее Величества Королевы и оказывать им всяческую благосклонность, расположение, убежище и услуги, с пониманием того, что эти люди должны получать уход в ответ на свое служение.

Держателю сего документа вменяется в обязанность ведение журнала событий, в котором необходимо фиксировать все добытое имущество, время и место каждого захвата, стоимость добычи в каждом отдельном случае и то, под каким флагом шел задержанный корабль.

Действие данного патента на каперство и репрессалии истекает ровно через ____ дней после даты его выдачи.

Ее Величество Королева благословляет сие соглашение и скрепляет его Большой Печатью в день ____.

Звания и структура

Хотя стратегические решения на «Черном рассвете» принимает Берек, непосредственное управление кораблем он оставляет своим офицерам. Капитан далек от заблуждений и знает, что сам он не моряк. Он часто устраивает собрания со своими главными офицерами и внимательно выслушивает их мнения. Он оставляет им право вести корабль и внимательно наблюдает за их действиями. За прошедшие годы он многому научился у своего экипажа, однако до сих пор оставляет на их совести наиболее важные решения. Поначалу моряки были скептически настроены по отношению к береговому дворянчику, но когда он дал понять, что не станет мешать им заниматься делом, уважение команды к капитану заметно выросло.

Наказания

Как и на кораблях Берегового Братства, почти всех морских псов ведет жажда наживы, так что особо поддерживать дисциплину не требуется. Ну, а в случае чего, команда знает, что Бонни МакГи не относится к числу снисходительных боцманов. Под ее взглядом никто не ошибается дважды. У Бонни имеются милые приспособления вроде «обезьяньего кулака» и кошки-девятихвостки, и она совершенно не боится их использовать.

Те, кому недостает дисциплины, обычно обнаруживают себя в буквальном смысле «идущими по струнке». Экипаж выстраивается в два ряда, а провинившийся оказывается в одном из концов этого живого коридора. Бонни стоит перед ним, уперев клинок ему в грудь. Несчастному предстоит идти вперед, однако скорость определяет МакГи. Если он будет идти слишком быстро, то просто насадит себя на клинок. Если же он идет медленно, то каждый из стоящих (в руках у них такелажные шпильки) успевают отвести ему удар или два. Большинство оказывается не в состоянии пройти линию до конца, но те, кому это все же удастся, зарабатывают огромное уважение в глазах товарищей.

Союзники

Самый важный союзник Берека это королева Элейн. Все порты Авалона дают убежище морским псам, и даже принимают их как героев. Песни и рассказы о славных мореходах звучат над холмами Авалона.

Другой союзник морских псов это Вендель, восточный сосед Авалона. Многие вендельские торговцы нанимают Берека и его команду для грабежа судов Водачче на тех же условиях, что и королева Элейн. Однако, торговцы Водачче заметили, что Берек очень неохотно нападает на суда с ведьмами судьбы на борту, и теперь сорте стража включается почти в каждый экипаж.

Флаг

На флаге Берека тот самый пресловутый морской пес, с лукавым взглядом, сжимающий в зубах нож. Берек не просил о прозвище, однако после эскапады с кастильским послом выбора у него уже не было.

Команда «Черного рассвета»

Капитан Джеремиа Берек

Рожденный в богатой семье (его отец женился на дочери преуспевающего торговца тканью) молодой Берек с радостью ухватился за возможность стать авалонским мореходом. Он нанял лучших мастеров, чтобы переоборудовать корабль и подготовить его к боям.

Когда Кастилия отправила флот против Авалона, Элейн предложила Береку незавидную должность адмирала флота. Быстрое планирование – и львиная доля удачи – позволили ему разбить кастильцев еще до того, как они увидели авалонские берега.

Берек очень находчивый капитан. Помимо своего задвигаемого киля, он вновь вводит в моду использование брандеров. Прежде чем атаковать город или поселение, он захватывает несколько вражеских кораблей, поджигает их и направляет в порт. Вызванные путаница и ущерб позволяют ему пожить большим количеством добычи.

Никогда не бывший дамским угодником, Берек обнаружил, что слава и богатство

приносят свои плоды и в этой области. Дамы при дворе королевы Элейн пачками валяются в обмороки, когда «лукавый мошенник» проходит мимо. Капитан старается не дать новообретенной известности вскружить ему голову, но искушение не так просто преодолеть. Было бы куда проще, если бы дам впечатляло только его богатство.

Не смотря на столь обильное женское внимание, по-настоящему Берек предан только одной даме при дворе – самой королеве Элейн. Он искренне восхищается ее умом и твердостью. Хотя он и знает, что ни один мужчина никогда не сможет обладать ею (и понимает, чем это грозило бы Авалону), он ничего не может с собой поделать и время от времени начинает флиртовать с прекрасной королевой. Она «терпит» это мальчишество при своем дворе, время от времени вежливо предостерегая капитана от излишних вольностей, но порой, когда никто не смотрит, посылает морскому псу благосклонную улыбку – в знак признательности.

Джеремия Берек: герой

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 5, Стойкость 3, Характер 5

Репутация: 144

Тайна: Творческий



Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кастильский, Монтенский, Вендельский, Железная воля, Дворянин, Гильдия фехтовальщиков

Придворный: Танец 3, Этикет 4, Стиль 3, Оратор 5, Дипломатия 4, Политика 3, Интрига 4, Искренность 5

Моряк: Равновесие 3, Лазание 4, Узлы 1, Рангоут 1

Ученый: История 4, Математика 2, Философия 3, Исследование 3, Право 2, Оккультизм 2

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 2, Прыжки 4, Перекат 4, Плавание 3, Полет на предмете 4

Капитан: Стратегия 5, Тактика 4, Засада 4, Воодушевление 4, Командование 5

Донован (мастер): Захват оружия (Кулачный щит) (Bind) 5, Обезоруживание (фехтование) (Disarm) 5, Ответный удар (фехтование) (Riposte) 5, Поиск слабости (Donovan) (Exploit Weakness) 5

Кулачный щит: Парирование (Кулачный щит) 5, Атака (Кулачный щит) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парование (Фехтование) 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Чертовка Бонни МакГи

Много лет назад «Кровавый Роджер» капитана Рейса напал на проходящий корабль. Капитан атакованного судна, женщина из горцев по фамилии МакГи, героически сражалась с пиратами, но противник был сильнее. Когда ее корабль загорелся, она собрала оставшихся бойцов и направила его прямо на «Кровавый Роджер». Сблизившись, они перескочили на вражескую палубу и дрались как демоны, пока в живых не осталась одна только МакГи.

«Что за чертовка!» – восхищенно воскликнул Рейс, наблюдая за ней. МакГи оказалась одна против целой толпы, и у нее не было выбора. Чтобы избежать позора, она бросилась за борт. На глазах команды «Кровавого Роджера» ей удалось доплыть до пылающего корабля, отцепить шлюпку и убраться прочь.



Теперь Чертовка Бонни МакГи служит боцманом на «Черном Рассвете». Она не позволила стычке с Рейсом сломить ее, и, гоня матросов, всегда ухмыляется. Ее наказания жестоки, но всегда справедливы, и команда любит ее, потому что она никогда не дает их в обиду. Она всегда говорит прямо и действует так, как считает правильным, и можно быть уверенным, что за ее кривой усмешкой не скрывается никаких тайных мотивов. Ее очень впечатлила первая встреча с Рейсом, равно как и то, что ей удалось уйти живой. Когда-нибудь она надеется вновь получить под командование корабль и разыскать его снова – чтобы выяснить, была ли это простая удача, или что-то другое...

Чертовка Бонни МакГи: герой

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 4

Репутация: 32

Background: Победенный

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Вендельский, Монтенский, Боевые рефлексy, Гильдия фехтовальщиков

Тайна: Отважный

Морьяк: Равновесие 5, Лазанье 4, Узлы 4, Рангоут 3, Плавание 4, Кораблевождение 3, Навигация 3, Определение погоды 4

Донован (специалист): Захват оружия (Кулачный щит) (Bind) 4, Обезоруживание (Фехтование) (Disarm) 4, Ответный удар (Фехтование) (Riposte) 4, Поиск слабости (Донован) (Exploit Weakness) 4

Кулачный щит: Парирование (Кулачный щит) 5, Атака (Кулачный щит) 2

Капитан: Стратегия 3, Тактика 4, Пушки 3, Воодушевление 4, Командование 4, Снабжение 5

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 1

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Удар в глаз 4, Пинок 3

Человек улиц: Общение 3, Уличная навигация 3, Знание свалок 4

Зверь

Судовой плотник – здоровенный полукастилец с жесткой кудрявой шевелюрой и густой бородой цвета воронова крыла. На памяти команды его всегда называли просто «Зверь». Прозвище не имеет ничего общего с его нравом – Зверь один из добрейших людей на Семи Морях. Все дело в словах его матери. Однажды на пристани Берека встретила маленькая кастильская женщина, которая сказала капитану: «Спасибо, что вернули моего звереныша». Берек потом целую неделю не мог отсмеяться.



Зверь и его команда плотников держат корабль на плаву во время штормов и сражений, а в дни затишья помогает МакГи тренировать бойцов. Он отличный фехтовальщик и специалист в стиле Альдана. Также он свободно говорит по-кастильски, что помогает «Черному Рассвету» тайком заходить в порты Кастилии.

Зверь: герой

Мощь 4, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 3, Характер 3

Репутация: 16

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кастильский, Монтенский, Стойкость, Гильдия фехтовальщиков, Гильдия торговцев

Тайна: Дружелюбный

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 3, Узлы 5, Рангоут 3, Плавание 2, Знание моря 3

Торговец: Плотник 5, Изготовитель парусов 4, Торговля 4

Альдана (специалист): Финт (Фехтование) (*Feint*) 4, Ответный удар (Фехтование) (*Riposte*) 4, Яркий прием (Фехтование) (*Tagging*) 4, Поиск слабости (Альдана) (*Exploit Weakness*) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 3

Придворный: Танец 1, Этикет 1, Стил 1, Оратор 2, Слухи 3, Азартные игры 2

Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 2, Знание магазинов 4

Длинный Гарри

Один из самых опытных членов команды «Черного Рассвета», Гарри имеет шесть футов роста и тощ как макаронина. Двигается он так, словно в его теле вообще нет костей. Гарри быстрее всех на такелаже и совершенно лишен чувства самосохранения.

Еще Гарри немного изобретатель. Оба его родителя – ученые, и давнее члены Общества Исследователей, так что в детстве у него хватало чудесных игрушек. Для Гарри возиться с сирнетскими артефактами – удовольствие того же сорта, что и карабкаться по мачтам. У него имеется небольшая коллекция вещей, «спасенных» с тонущих кораблей, и кое-что из них он даже сумел заставить работать.



На корабле Гарри занимает должность рангоутного мастера, чем очень гордится. Конечно, он всегда готов передать свое место тому, кто будет справляться лучше него. Правда, это означает, что в доказательство мастерства соискатель должен будет во время шторма подняться на гафель и управляться с парусами со связанными за спиной ногами и одной рукой. Также Гарри знаменит тем, что во время боя любит прыгать с мачт «Черного Рассвета» на мачты вражеского корабля и, устроив небольшую диверсию, перескакивает обратно. За восемь лет, что он занимает место «верхнего капитана», никто так и не решился оспорить авторитет Гарри.

Длинный Гарри: приспешник

Мощь 2, Мастерство 6, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 8

Прошлое: Пропавший родственник

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кастильский, Тейянский (ПВР), Легендарная способность, Большой

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 5, Узлы 4, Рангоут 5, Плавание 2, Прыжки 5,

Исполнитель: Актер 3, Танец 1, Оратор 1, Пение 2, Определение личности 3, Рассказчик 4

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Ученый: История 2, Математика 1, Философия 2, Исследование 3, Окультизм 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 3

Атлетика: Лазанье 5, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 2, Полет на предмете 4, Мягкое падение 4, Выход во фланг 3

Лживый Джон Фокс

Я бы не стал доверять, даже если бы Джон Фокс сам сказал мне, что врет

Джеремиа Берек

Джон Фокс – казначей Берека и один из самых скользких «черных стряпчих» среди всех, кого носила земля. Его потрясающий талант в любой ситуации сохранять хорошую мину обеспечивает морским псам куда большую прибыль от их добычи, нежели они смогли бы добиться самостоятельно.

Однако Фокс не только прирожденный лгун, он еще и весьма творческая личность. Однажды он сумел обдурить одного из советников короля Кастилии, с явной неохотой продав ему за тысячу гильдеров под видом сирнетских артефактов набор старинных инструментов дантиста.



Несмотря на свою лживую сущность, Фокс, возможно, один из самых преданных людей Берека. «Я могу быть вруном», – сказал он как-то капитану, – «но не подлецом». До сих пор Фокс ни разу не предал доверия Берека, и намерен продолжать в том же духе.

Лживый Джон Фокс: герой

Мощь 2, **Мастерство** 2, **Разум** 4, **Стойкость** 3, **Характер** 4

Репутация : 10

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский, Вендельский, Внешность (Выше среднего), Обостренные чувства

Тайна: Лояльный

Придворный: Этикет 2, Стиль 2, Оратор 5, Искренность 5, Интрига 3, Дипломатия 5

Преступник: Азартные игры 3, Шарлатанство 4, Слежка 2, Скрытность 2, Знание свалок 4, Карманная кража 2

Исполнитель: Актер 4, Танец 1, Оратор 5, Пение 1, Определение личности 4

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 1, Рангоут 1, Кораблевождение 3, Навигация 4, Картография 3

Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 4, Знание дна 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Брат Матиас Брюэр

Глядя на ширину его плеч, многие моряки начинают подозревать, что Матиас Брюэр на половину айзенец, а может даже на половину уссурец, но на самом деле он все-таки авалонец. Семья Брюэров всегда была тесно связана с авалонской церковью, и Матиас не исключение. Он отдал церкви почти десять лет, когда узнал, что Элейн и в самом деле платит командам кораблей, которые выходят в море чтобы грабить кастильские галеоны с золотом. Матиас быстро собрал вещи и записался на первый попавшийся корабль. Это оказался «Черный Рассвет».

Проведший почти полжизни в стенах монастыря, Брюэр – просто фонтан различной информации («Фонтан, который хрен заткнешь», обычно добавляет МакГи). Его познания в области



натуральной философии, географии и любой другой, какую только можно представить, бесчисленное количество раз служили топливом для огня сумасшедших идей Берека.

Помимо обязанностей главного советника Берека и судового капеллана, основным интересом Брюэра является пивоварение. Он испробовывает своими рецептами целые тетради, экспериментирует с редкими растениями Сирн и Кресенты, надеясь когда-нибудь сварить лучшее пиво на свете. Он до сих пор не удовлетворен результатом, но пока неудачи не сумели отвлечь его от дальнейших попыток.

Брат Матиас Брюэр: герой

Мощь 4, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 2

Репутация: 0

Тайна: Практичный

Преимущества: Способность пить, Лингвист, Авалонский (Ч/П), Тейянский, Монтенский, Айзенский, Кресентский, Вера, Духовный сан, Университет

Ученый: История 5, Математика 2, Философия 3, Исследование 4, Натуральная философия 4, Теология 5, Оккультизм 3

Торговец: Пивоварение 3, Писец 3, Торговля 4

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 1, Рангоут 1, Знание моря 5

Доктор: Диагноз 3, Первая помощь 3, Шарлатанство 1, Хирургия 3

Кулачный бой: Атака (Кулачный бой) 4, Работа ног 3, Серия ударов 2, Апперкот 2

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2

Том Тоблин

Самый молодой член экипажа, Том является одним из лучших бойцов на «Черном рассвете». Он не слишком хороший матрос, но с лихвой уравнивает это своим мастерством фехтовальщика. О своем прошлом он не говорит ничего даже капитану. «Мои умения сами скажут все, что нужно», — заявляет он. Многие на корабле подозревают, что Том был членом Гильдии Фехтовальщиков, прежде чем попал на борт, но истина куда мрачнее, чем может подозревать даже сам Берек.

При рождении Том Тоблин получил имя Николь Коуни, а ее отца звали Николь Коуни, и он был знаменитым фехтовальщиком. Увы, при этом он также был пьяницей и игроком, и слишком часто позволял своим порокам брать над собой верх. В свои семнадцать лет Николь сказала отцу, что ее любимый сделал ей предложение. Отец был рад и взял кредит, чтобы обеспечить дочери приданое. Через год после этого счастливого дня человек, который занял эти деньги ее отцу, насадил его голову на шпагу. Она отправилась мстить за убийство, однако спустя месяц вернулась домой ни с чем. И выяснила, что убийца ее отца приходил и за ее мужем.

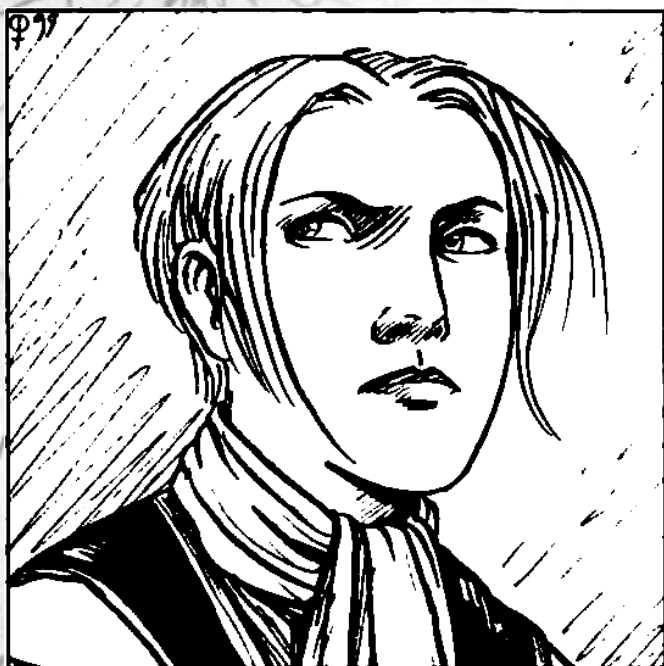
Николь знала, что он придет и за ней, а также понимала, что ей не справится с ним. Тогда она остригла волосы и нанялась на «Черный рассвет», назвавшись Томом Тоблином. Это дало ей достаточно времени для постижения тонкостей фехтования, равно как и позволило самой выслеживать человека, убившего ее отца и мужа.

Том Тоблин: приспешник

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 0

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский, Боевые рефлексy



Придворный: Танец 2, Этикет 1, Стил 2, Оратор 1, Искренность 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 3, Узлы 1, Рангоут 1

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 1, Прыжки 3

Ученый: История 3, Математика 1, Философия 2, Исследование 1

Донован: (специалист): Захват оружия (Кулачный щит) (Bind) 4, Обезоруживание (Фехтование) (Disarm) 4, Ответный удар (Фехтование) (Riposte) 4, Поиск слабости (Донован) (Exploit Weakness) 4

Кулачный щит: Парирование (Кулачный щит) 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 2

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Фален Коул

Самый тихий человек на корабле – молодой мужчина, которого все называют Фаленом. Единственная известная причина этому то, что по этому имени к нему обращается МакГи. Он молчаливый, старательный и работает с такелажом изо дня в день. Фален редко спит и почти никогда не отдыхает.

Фален оставляет Гарри первенство в вопросах мачт и такелажа, и явно не желает занимать место бесстрашного «верхнего капитана». Он старается держаться на расстоянии от всех, высоко на мачтах. Частенько бывает, что Гарри приносит туда его паек. Если «верхний капитан» когда-нибудь соберется на покой, то Фален будет первым, кого позовут на его место.

Его тихий характер делает его смертельным козырем в бою. Как правило, Фален во время сражений остается наверху, посылая ножи на головы врагов «Черного рассвета».

Фален Коул: приспешник

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 0

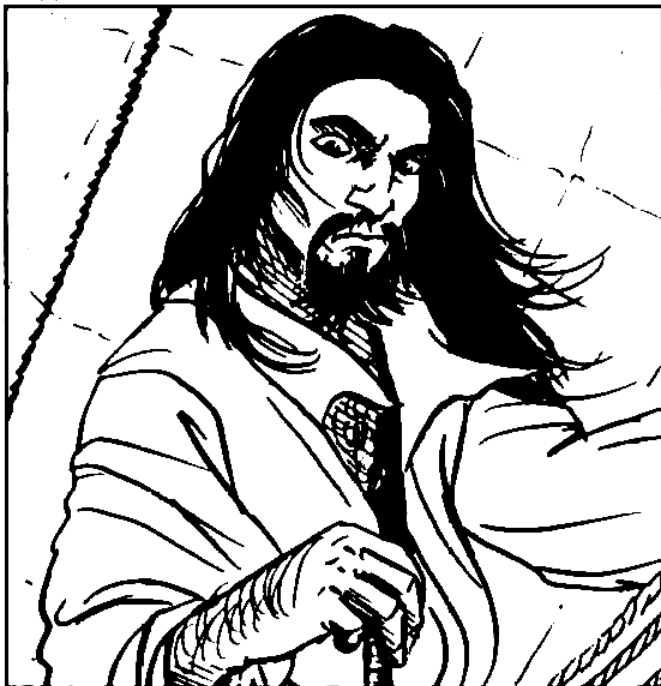
Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский, Способность пить, Орлиный глаз, Сирнетский артефакт: Украшенная перчатка и метательный нож

Исполнитель: Пение 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 4, Прыжки 4, Плавание 2

Человек улиц: Общение 1, Уличная навигация 4, Знание свалок 4

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 3, Полет на предмете 3, Мягкое падение 2



Нож: Атака (Нож) 3, Парирование (Нож) 3, Метание (Нож) 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3. Атака (Импровизированное оружие) 2, Метание (Импровизированное оружие) 4

Селедон

Известная так же как Селедон Семиблагословенная, она внебрачная дочь девушки из благородной семьи и Лорда сида, выращенная своим смертным дедом.

Дед поручил девочку наставникам, и достаточно скоро она показала талант к Чарам. Однако, в день десятилетия Селедон ее мать нашли утонувшей в озере на землях ее деда. Эта боль будет преследовать Селедон до конца ее дней. Она выросла, ненавидя сидов и свой собственный дар. Дед умер, когда ей было шестнадцать, оставив юной внучке все свои владения. Теперь Селедон стала леди Авалона. Она оборвала все связи с сидентами и сконцентрировалась на мирских занятиях. Леди Селедон показала себя куда лучшим управленцем, нежели чародейкой, и вскоре земли ее предков расцвели и начали приносить обширный доход.

Встретив Джеремию Берека при королевском дворе, она была восхищена его острым умом. Некоторое время они даже были любовниками, но насколько ярко пылала эта страсть, настолько же быстро выгорела дотла. Их роман был окончен, но дружба лишь окрепла.

После объявления о королевской надобности в кораблях, Берек явился к ней с предложением. «Где бы я был без моей леди Селедон?», – спросил он со своей лихой усмешкой. Она ответила согласием и присоединилась к нему на борту только что переоборудованного корабля.

Оказавшись на корабле, Селедон начала меняться. Она слушала моряцкие песни,

истории про левиафанов и морскую королеву, и Чары, которые она так долго гнала от себя, вновь начали горячить ее кровь.

Проведя годы на корабле Берека, Селедон удалось прийти к соглашению со своим наследием сида. Она обрела силы, которые только сняты большинству сильнейших мастеров Чар, в том числе сделав сам «Черный рассвет» средоточием чудес для нужд Берека и морских псов.

Селедон: герой

Мощь 2, *Мастерство* 2, *Разум* 4, *Стойкость* 3, *Характер* 3

Репутация: 0

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Тейянский, Монтенский, Собственность, Дворянин, Университет

Придворный: Танец 4, Этикет 4, Стиль 3, Оратор 2, Искренность 4, Политика 3, Дипломатия 2, Соблазнение 3

Ученый: История 3, Математика 3, Философия 1, Исследование 1, Право 3, теология 3

Чары: (адент): Джек 4, Зеленый человек 4, Томас 4, Робин Гудфеллоу 4

Стрельба из лука: Атака (Стрельба из лука) 3, Стрельник 2



Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 4, Метание 2, Мягкое падение 3, Плавание 3

Верховая езда,: Верховая езда 3, Трюковая езда 4

Роджер Гаффрин

Роджер Гаффрин это невысокий subtilный человек, голос которого раз в десять больше чем он сам. Он был корабельным менестрелем почти десять лет, а это значит, что он был с Береком с самого начала. Гаффрин может играть на любом инструменте попавшем ему в руки и способен придумать мелодию пока падает шляпа. Как и все барды, он знает тысячу и одно цветистое и едкое оскорбление, которые всегда готов использовать.

Команды кораблей других наций удивляются, зачем Берек возит с собой личного менестреля, но у тех, кто знает хоть что-то о Чарах, подобный вопрос не возникает. Гаффрин – умелый сочинитель песен, и он регулярно выступает перед королевой. Каждая его песня о морских псах увеличивает их репутацию, и, как следствие – их связь с Чарами.

Роджер Гаффрин: приспешник

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 5, Стойкость 2, Характер 4

Репутация: 0



Преимущества: Авалонский, Монтенский, Кастильский, Вендельский, Маленький, Пиратский трюк (Зашпилишь)

Человек искусства: Композитор 5, Музыкант (Лютня) 3, (Флейта) 4, (Бауран – унисонский бубен) 2, Писатель 3

Исполнитель: Актер 3, Танец 2, Оратор 4, Пение 5, Рассказчик 4, Фокусы 2, Определение личности 2

Морьяк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 4, Картография 3, Навигация 4, Кораблевождение 4, Плавание 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 2, Атака (Импровизированное оружие) 4, Удар в глаз 3, парирование (Импровизированное оружие) 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Корсары

Считается, что кресенты обладают куда большими оккультными познаниями, нежели тейянцы. Пожалуй, лучшей иллюстрацией тому является кресентский корсар Кейред-Дин. Ему каким-то образом удастся с легкостью избегать сторожевых кораблей, охраняющих острова Водаччанской Гряды. Кроме того его флагман, «Чужие небеса», несет закрепленное на палубе устройство, которое способно посылать во врагов ступки «живого пламени». Судя по всему, он владеет сирнетскими знаниями, на сегодня недоступными остальному миру.

Флот Кейред-Дина

За двадцать лет, что Кейред-Дин действует на море, он успел захватить множество тейянцев, о которых больше никто никогда не слышал. Он собрал под своей рукой флот из шестидесяти кораблей, действуя следующим образом. Сначала пленников используют как работников на строительстве новой галеры (это примерно восемь месяцев рабского труда). Потом их же используют на новом корабле в качестве гребцов.

Цели Кейред-Дина

Однажды в разговоре со своими капитанами, Кейред-Дин обмолвился о своих окончательных целях. Он сказал: «Я видел следующую эпоху этого мира. Ангелы еще раз появятся в небесах и снова будут ходить меж людьми. Мне и всем вам следует стать их посланниками, избранными из остальных людей, дабы распространить по миру их волю».

Тактика

Кейред-Дин не любит вооруженных столкновений на море, поскольку они слегка расходятся с его целями. Он оснащает свои корабли массой пушек и еще более неприятных защитных устройств. В бою он использует преимущества галер против своих противников. Использование весел позволяет его кораблям беспрепятственно идти против ветра. Когда ему удастся обойти врага, он начинает поливать их мощным залповым огнем. Абордажей Кейред-Дин обычно избегает, поскольку понимает, что его собственные гребцы, обретя свободу, тут же обратятся против него же.

Обряд посвящения

Не имея отдельной церемонии для принятия в команду, Кейред-Дин внимательно следит за тем, чтобы каждая новая галера перед выходом в море полчала благословение от священника Второго Пророка.

Звания и структура

Естественно, Кейред-Дин — верховная инстанция власти во всем флоте, но на кораблях имеются капитаны, в свою очередь выполняющие его приказы. Эдаго считается вторым человеком во флоте, и отдает распоряжения, когда сам Кейред-Дин не расположен это делать.

Наказания

Кейред-Дин лично занимается только должностными проступками корсаров, но офицеры на галерах часто устраивают порки уклонистов и умников из числа гребцов, если считают это нужным.

Союзники

Кейред-Дин сторонится всех тейянцев, как по религиозным так и по практическим причинам. Даже его собственные люди стараются поменьше с ним связываться, не разделяя его странноватых верований. Даже в ряды своих соотечественников он вписывается с трудом.

Знак Кейред-Дина

На флаге Кейред-Дина изображен татуированный череп над двумя скрещенными кресентскими саблями.



Хартия Кейред-Дина

Кейред-Дин создал несколько положений, действующих для всех команд его флота, включая гребцов.

I. Всякий употребивший алкоголь находясь на борту, лишается воды и пищи сроком на три дня, найденное при нем спиртное уничтожается

II. Всякий ударивший вышестоящего офицера лишается повинной руки по запястье, либо, если повинен гребец — головы по шее.

III. Всякий, кто не подчиняется приказам вышестоящего офицера, должен получить тридцать плетей и должен быть лишен воды и пищи сроком на три дня.

IV. Всякий, кто возводит хулу на Второго Пророка, должен быть привязан к якорю и брошен за борт.

V. Всякий, кто упоминает какого-либо пророка кроме Второго Пророка, должен быть лишен языка.

VI. Всякий, использующий колдовство или обладающим колдовским даром, нарушает учение Второго Пророка, и должен быть пытаем публично до смерти, после чего его останки должно скормить рыбам.

Флаг

Все корабли Кейред-Дина несут его знак ниже флага империи Полумесяца.

Команда «Чужих небес»

Матросы Кейред-Дина (как лояльные, так и все остальные) обычно плохо обучены и угрюмы. С другой стороны, на его кораблях его чрезвычайно дисциплинированные и умелые офицеры и капитаны. Безжалостно выполняя правила, установленные Кейред-Дином, они поддерживают порядок на своих кораблях.

Кейред-Дин

Коренастый, властный, он выделяется среди соотечественников огненно-рыжей бородой. Кейред-Дин религиозный последователь Второго Пророка. Он ненавидит колдовство, присущее людям, но в сирнетских артефактах видит благословение оставленное Вторым Пророком. Он заявляет, что цель его жизни была сообщена ему ангелами Теуса, и движется к ней с целеустремленностью лемминга, идущего на смерть. За последние двадцать лет он построил внушительный флот и обследовал каждый дюйм Запретного Моря. Конкретные его цели неизвестны, но похоже, что ради своей цели он готов пойти на любые крайности.

Некоторые тейянцы утверждали, что им удалось убить его, но он возвращался снова и снова. Говорят, что однажды кто-то видел своими глазами, как он упал в раскаленную лаву, но через три месяца он появился, вновь начав устраивать набеги на прибрежные города.

Этим Кейред-Дин обязан необычной татуировке, которую, как он утверждает, получил от своих ангелов. Вне зависимости от происхождения, в игромеханической системе Седьмого Моря она исцеляет по одному Драматическому ранению в час, даже если он был убит а его тело уничтожено (в этом случае он попросту вновь появляется в своей каюте на борту «Чужих небес»). Волшебный Крест Пророков, связанный с татуировкой, скрыт где-то на территории империи Полумесяца. Только отыскав и уничтожив его можно окончательно убить Кейред-Дина.

Кейред-Дин: злодей

Мощь 4, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: -44

Тайна: Собранный

Преимущества: Кресентский (Ч/П), Монтенский, Кастильский, Водачче, Вера

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 2, Картография 3, Навигация 4, Пилот 4

Ученый: История 2, Математика 2. Философия 4, Исследование 3, Оккультизм 5, Теология 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 3, Прыжки 3, Поднятие тяжестей 4, Полет на предмете 3, Плавание 3

Капитан: Стратегия 5, Тактика 4. Засада 4, Пушки 4, Воодушевление 4, Командование 4, Снабжение 3

Дафан (мастер): Захват оружия (Фехтование) (Beat) 5, Агрессивная атака (Фехтование) (Lunge) 5, Удар эфесом (Фехтование) (Pommel Strike) 5, Поиск слабости (Дафан) (Exploit Weakness) 5

Новичок: Вы можете атаковать в фазе, предшествующей числу, выпавшему на кубике действия.

Специалист: Когда противник совершает успешную проверку активной защиты используя навык Парирование, вы можете потратить кубик Драмы чтобы попытаться сломать его ору-



жие. Вам необходимо пройти успешную проверку Мощи против ТН оружия, которое вы пытаетесь сломать. См. описание стиля Айзенфауст в «Справочнике игрока».

Мастер: Вы можете заявить подъем и потратить кубик Драмы, чтобы сохранить еще один кубик во время броска на повреждение.

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 5, Пинок 4, Удар в горло 4

Борьба: Захват 4, Освобождение 5, Удар головой 4

Эдаго

Эдаго – управляющий офицер «Чужих небес». Это огромный горбун с могучими мускулами, пышущий ненавистью ко всему окружающему, в том числе к людям и животным. Над гребцами он издевается куда сильнее, чем требуется, и постоянно носит с собой отвратительную кошку-девятихвостку с небольшими железными шипами, вплетенными в каждый хвост. Кейред-Дина он слушается только потому, что боится и считает его демоном.

Единственный случай, когда один из гребцов отважился напасть на него, закончился тем, что Эдаго поймал его кулак своей огромной лапищей и сдавил так, что переломал все кости. Пока гребец вопил, Эдаго отомкнул его цепи и унес несчастного к себе в каюту. Никто не знает, что там происходило, но гнебец продолжал кричать, пока не охрип окончательно. Через восемь дней Эдаго появился на палубе с окровавленным мешком, явно слишком маленьким, чтобы вместить целое тело, и швырнул его за борт.

Эдаго: приспешник

Мощь 4, *Мастерство* 3, *Разум* 3, *Стойкость* 4, *Характер* 3

Репутация: -11

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Монтенский, Кресентский

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 2, Узлы 3, Рангоут 2, Плавание 3

Шпион: Слежка 2, Скрытность 3, Подкуп 4, Умение прятать 3, Подделка документов 2, Допрос 4, Чтение по губам 3

Человек улиц: Общение 3, Уличная навигация 2, Знание свалок 3, Знание дна 4



Роджерс (новичок): Захват оружия (Фехтование) (Bind) 2, Ближний бой (Corps-a-corps) 4, Обезоруживание (Фехтование) (Disarm) 2, Поиск слабости (Роджерс) (Exploit weakness) 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 1

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Атака (Импровизированное оружие) 5, Пинок 4, Парирование (Импровизированное оружие) 2, Удар в горло 4

Пиратские трюки: Подхват

Шала

Пока Эдаго наводит ужас на гребцов, Шала следит за дисциплиной среди более лояльных членов команды Кейред-Дина. Она была выбрана на эту должность потому, что из всех людей Кейред-Дина сильнее всего верит в его богоизбранность для великой миссии. Шала – высокая красивая женщина с коротко стриженными волосами и смертоносной улыбкой. Она всегда носит с собой свою плетъ – короткий кожаный кнут на рукоятки в форме креста Пророков, с которым она обращается с фанатичным почтением. Шала пылает страстью к Кейред-Дину, но хотя он знает о ее чувствах и даже в тайне отвечает ей взаимностью, его миссия всегда остается на первом месте.

Шала: злодей

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 2, Характер 4

Репутация: -14

Тайна: Беспощадный (Ruthless)

Преимущества: Кресентский (Ч/П), Монтенский, Опасная красота, Вера

Придворный: Танец 2, Этикет 2, Стил 1, Оратор 3, Соблазнение 4, Искренность 3

Капитан: Стратегия 2, Тактика 4, Засада 3, Подкуп 2, Дипломатия 3, Воодушевление 4, Командование 4, Снабжение 2

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 2, Узлы 3, Рангоут 2, Навигация 1, Кораблевождение 2, Плавание 3

Роджерс (специалист): Захват оружия (Фехтование) (Bind) 5, Ближний бой (Corps-a-corps) 4, Обезоруживание (Фехтование) (Disarm) 4, Поиск слабости (Роджерс) (Exploit weakness) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 3

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 4, Удар в глаз 3, Парирование (Импровизированное оружие) 1, Удар в горло 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3



Дунти

Дунти присоединился к команде «Чужих небес» после того, как провел двадцать лет своей жизни в монастыре глубоко в землях империи Полумесяца. Он проводил жизнь в покое и милосердии, пока, проснувшись однажды утром, не покинул монастырь, украв столько еды и питья, чтобы хватило на дорогу к морю. Там он присоединился к Кейред-Дину. Он никогда не объясняет своего странного решения, и при взгляде на него сложно поверить, что он мог так поступить.



Не будучи выдающимся фехтовальщиком, Дунти демонстрирует высокие навыки в стрельбе, и обычно при нем не меньше шести пистолетов. Он врывается в бой, расстреливая наиболее опасно выглядящих противников, пока не кончатся заряды, после чего бросается обратно, чтоб перезарядить оружие. Клинок он использует только для обороны, если врагу удастся загнать его в угол.

Дунти: злодей

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 3, Характер 4

Репутация: 0

Тайна: Владеющий собой

Преимущества: Кресентский (Ч/П), Монтенский, Кастильский (ПВР), Вера, Пиратский трюк (Быстрое выхватывание)

Торговец: Садовник 3, Писец 2

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 1, Рангоут 1, Прыжки 4

Ученый: История 3, Математика 1, Философия 5, Исследование 1, Астрономия 3, Окультизм 4, Теология.5

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 3, Спринт 4, Метание 2, Полет на предмете 4, Выход во фланг 3

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 1, Парирование (Тяжелое оружие) 1

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 5

Имши

Имши — единственный, кому Кейред-Дин доверяет прикоснуться к устройству, которое извергает живое пламя. Его задача — добыть ведро песка со дна моря (или взять из запасов, если дно слишком глубоко), засыпать в артефакт и с помощью сложной системы управления добиться выстрела. В остальное время он старается не попадаться на глаза остальной команде, поскольку все завидуют статусу, который назначил ему Кейред-Дин. Имши — слабый мелкий человечек, почти совсем не годящийся для боя, и матросы никогда не упускают шанса хорошенько над ним поиздеваться.

Имши: преспеишник

Мощь 2, *Мастерство* 2, *Разум* 4, *Стойкость* 2, *Характер* 3

Репутация: 0

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский, Кресентский, Маленький

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 3, Рангоут 1, Кораблевождение 1, Знание моря 3

Ученый: История 2, Математика 4, Философия 3, Исследование 4, Натуральная философия 3, Окультизм 4

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 3, Метание 4, Поднятие тяжестей 4, Перекат 3



Капитан: Стратегия 2, Тактика 3, Засада 4, Подкуп 2, Пушки 5

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (нож) 2

Далия

Далия обучена приемам тайного боевого стиля Яйль, известного только на территории империи Полумесяца. Как и Альдана, этот стиль сочетает танец с искусством фехтования, но в нем используются текучие, плавные восточные танцы, вместо прыжков и подскоков запада.

Ее тело, возможно, самый мощный отвлекающий фактор для противников Далии, равно как и непривычная манера боя. Одета в полосы прозрачного шелка, едва прикрывающие изгибы ее тела, Далия показывает достаточно, чтобы враги то и дело отвлекались от сабель, которые она держит в руках.

В терминах игровой системы Седьмого Моря, Далия может потратить два кубика действия, чтобы совершить две одновременные атаки, причем только один из них должен указывать на текущую фазу. Второй кубик действия может указывать на более позднюю фазу. То

есть, в четвертой фазе, если выброшено 4, 7 и 10, она может потратить 4 и любой из 7 или 10, чтобы атаковать противника дважды.



Далия: злодей
Мощь 2, **Мастерство** 5, **Разум** 3, **Стойкость** 2, **Характер** 4
Репутация: -8
Тайна: Адаптивный
Преимущества: Кресентский (Ч/П), Монтенский, Кастильский (ПВР), Боевые рефлексy, Опасная красота
Придворный: Танец 5, Этикет 3, Стилb 3, Оратор 2, Соблазнение 5
Исполнитель: Актер 2, Танец 5, Оратор 2, Пение 3, Определение личности 4
Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 1, Прыжки 4, Плавание 2
Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 5, Спринт 2, Метание 2, Прыжки 3, Выход во фланг 4
Яйль (новичок): Обезоруживание (Фехтование) (Disarm) 3, Двойное парирование (Фехтование) (Double parry) 4, Финт (Фехтование) (Фехтование) 3, Поиск слабости (Яйль) (Exploit weakness) 2
Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4

Эспера

Эспера – не настоящее имя рулевого. Когда Кейред-Дин захватил его в плен два года назад, этот человек взял себе такой достаточно прозрачный псевдоним («Ожидающий»), и напрочь отказался рассказывать о своем прошлом; похитители, впрочем, особо и не интересовались. Когда Кейред-Дин выяснил, что Эспера – умелый рулевой, он велел вытащить его со скамеек гребцов, приковать к штурвалу и выдавать полную пайку члена экипажа. Эспера не жаловался. В конце концов, его приковали всего-то за одну лодыжку, и грести ему большее не приходилось. Кроме того нашлось кое-что, способное скрасить его незавидное положение: Далия. Он мгновенно был покорен ее красотой и изяществом и начал пытаться ухаживать за ней. Она оставила ему шрам поперек горла, чтобы знал свое место, но даже это его не останавливает. Когда-нибудь он надеется завоевать ее, несмотря на все препоны.

Эспера: приспешник

Мощь 2, **Мастерство** 4, **Разум** 4, **Стойкость** 3, **Характер** 2

Репутация: 0

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Авалонский (ПВР), Кресентский (ПВР), Кастильское образование

Прошлое: Принуждение к сотрудничеству, Истинная личность

Придворный: Танец 3, Этикет 4, Стилb 3, Оратор 3, Дипломатия 4, Политика 3, Искренность 4

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 2, Картография 4, Навигация 5, Кораблевождение 5, Плавание 3

Ученый: История 4, Математика 3, Философия 2, Исследование 2, Астрономия 5, Право 2, Оккультизм 2, Теология 4

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 3, Метание ?, Перекат 3

Альдана (новичок). Финт (Фехтование) (Feint) 4, Ответный удар (Фехтование) (Riposte) 4, Яркий прием (Фехтование) (Tagging) 3, Поиск слабости (Альдана) (Exploit weakness) 3

Андрей Донович

Уссурец по происхождению, Андрей был похищен из родного дома в юные годы и с тех пор находится на корабле Кейред-Дина. Со временем он начал верить рассказам капитана о святой миссии. Он горд быть частью такого великого предприятия; он не пытается бежать, а попытайся кто-то освободить его силой – скорее всего начал бы сопротивляться спасителю. Он ненавидит своего соседа по веслу, Майка Фицпатрика, и пользуется любой возможностью, чтобы сделать его жизнь еще более жалкой.

Андрей Донович: приспешник

Мощь 4, Мастерство 2, Разум 3. Стойкость 3, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Кастильский (ПДЖ), Авалонский (ПДЖ), Кресентский
Охотник: Кожевник 4, Выживание 4, Чтение следов 3

Торговец: Скорняк 4, Оценка 2, Торговля 2

Моряк: Равновесие 3, Разанье 3, Узлы 1, Рангоут 1

Человек улиц: Общение 3, Уличная навигация 2, Знание магазинов 3

Стрельба из лука: Атака (Лук) 4, Стрельник 4, Стрельба навскидку 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 3, Спринт 4, Метание 2, Поднятие тяжестей 5, Перекат 2

Нож: Атака (Нож) 3, Парирование (Нож) 2, Метание (Нож) 4

Майк Фицпатрик

Некладный коротышка-инисморец, Майк служил в авалонском флоте, прежде чем оказался в плену у Кейред-Дина. Несмотря ни на что, его дух до сих пор не сломлен. Он до сих пор говорит с Эдаго свысока, прекрасно зная, что в ответ получит несколько ударов плетью. Впрочем, совсем уж черту он не переходит, поскольку намерен когда-нибудь сбежать и хорошенько отомстить Кейред-Дину.

Худшее, что произошло с ним – он оказался на одной скамье с Андреем Доновичем, Бесконечная трепотня о «священном служении Теусу» почти свела Майка с ума. Почти так же погано то, что Эдаго приковал следом за ним двух здоровенных гребцов, и когда Майка бьют плетью, им тоже достается. Ни к чему и говорить, что это приводит к



массе зуботычин, переломов и других, почти смертельных случаев. Итак, он терпит, выжидая подходящего момента. В конце концов, если им не удалось сломать его до сих пор, значит есть на что надеяться.

Майк Фицпатрик: приспешник

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: 0

Преимущества: Авалон (Ч/П), Уссурский (ПВР), Монтенский, Кресентский, Военное звание (морское, Помощник)

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 4, Рангоут 4, Картография 2, Навигация 2, Кораблевождение 3, Знание моря 3

Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 3, Знание свалок 4, Знания дна 2

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 3, Спринт 3, Метание 2, Мягкое падение 3, Прыжки 4, Полет на предмете 3, Плавание 2

Капитан: Стратегия 2, Тактика 4, Засада 3, Пушки 2, Воодушевление 4, Командование 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Иниль

Иниль – умелый арбалетчик, в бою он обычно стреляет по вражеским офицерам, укрывшись на мачтах «Чужих небес». Говорят, он может попасть в глаз врагу за 50 футов. Помимо своей необычайной меткости, он еще и отличный штурман. От своего деда, которого соотечественники считали колдуном, он научился определять широту, используя только собственный арбалет. Также дед передал ему алхимический компас, который Иниль с тех пор носит на шее, не снимая.

Иниль: приспешник

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 2, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Кресентский (Ч/П), Монтенский (ПДЖ), Кастильский (ПДЖ), Орлиный глаз



Моряк: Равновесие 4, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 3, Навигация 4, Кораблевождение 2, Плавание 3

Ученый: История 2, Математика 4, Философия 3, Исследование 2, Астрономия 4, Натуральная философия 2

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 2, Мягкое падение 3, Полет на предмете 3

Арбалет: Атака (Арбалет) 5, Стрельник 4, Перезарядка (Арбалет) 5

Хэмиш

В команде шепчутся, что когда-то Хэмиш был совершенно нормальным. Потом его корабль угодил в Седьмое Море. Под солнцем и луной этого невероятного места на корабль напали странные крылатые создания с пылающими глазами и когтями длиной с руку взрослого человека. Хэмиша выбросило за борт, в серебристую воду, когда последние из атакующих существ уже собирались убраться прочь. Он начал задыхаться, непроизвольно открыл рот и наглотался нечистой морской воды.

С корабля в ужасе смотрели, как он барахтается, полагая его уже мертвым. Они начали грести прочь, но Хэмиш сумел прорваться сквозь воду и взобрался на борт, вонзая ногти прямо в дерево.

Он сильно изменился. Стал на полфута выше и куда более мускулистым, чем раньше. В его глазах больше не было белков, они уступили место сплошной черноте, отражающей нечто ужасное, поселившееся в ее глубинах. Наконец он полностью лишился разума, оставшись лишь с рефлексам дикого зверя. Его укротили и доставили домой, поскольку убивать человека, разума которого коснулся Второй Пророк – великий грех. И все равно Хэмиш окончил бы свои дни опасным оборванцем, если бы не Кейред-Дин, который сумел приручить его ласковыми словами и вкусными угощениями.

Хотя с тех пор, как он убил шестерых спящих матросов, Хэмиша держат на корабле в цепях, он сам по себе является весьма эффективной абордажной командой. Его просто спускают с цепи и направляют на вражеский корабль, напутствовав ударом плети, чтобы сделать ярость совсем уж безграничной. Он набрасывается на вражескую команду,



раздирая врагов на куски пальцами и зубами. Он нападет на любого, кроме Кейред-Дина, поскольку его отношение к капитану – самое близкое к понятию дружбы из того, что Хэмиш вообще способен испытывать.

Хэмиш: приспешник

Мощь 7, Мастерство 4, Разум 2, Стойкость 6, Характер 4

Репутация: 0

Преимущества: Боевые рефлексy, Большой, Стойкость

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 5, Спринт 4, Метание 4, Прыжки 4, Поднятие тяжестей 5, Выход во фланг 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 5, Удар в глаз 5, Пинок 4, Удар в горло 5

Борьба: Захват 5, Сдавливание 4, Ломание костей 5, Освобождение 3, Удар головой 5

Замечание: Хэмиш наносит голыми руками 0с2 урона.

Вестенманнавньярские рейдеры

Она молода, красива и способна заморозить. Эти льдисто-холодные глаза способны пронизать кого угодно до глубины души. Ингвильд Олафсдоттир может выглядеть как ангел, но при этом она беспощадна, кровожадна и сердце у нее так же холодно, как и глаза. По крайней мере, именно так о ней рассказывают истории. Истина несколько сложнее. Ингвильд разрывают ее страсти. Больше всего на свете она желает отомстить вендельцам за то, что они сделали с ее народом, но при этом она всегда помнит, куда может завести месть и сколь пагубные следы оставляет она в человеческой душе.

«Ревенш»

Ингвильд Олафсдоттир родилась в семье Олафа Арниньборнсона и его жены Сигрид в маленькой рыбацкой деревушке. Первые

пять лет ее жизни были спокойными и счастливыми, пока отец не отказался продать свою ферму вендельскому торговцу. Его нашли лежащим лицом вниз в озере, и горло его было перерезано от уха до уха. Смерть мужа буквально уничтожила мать Ингвильд. Три дня она не ела, не пила и не сходила с места. К концу недели она тоже умерла. Вендельский торговец купил землю у родителей матери Ингвильд, и девочка переселилась к родителям своего отца.

В течение пятнадцати лет Ингвильд наблюдала, как вендельцы продолжали скупать земли. Тех, кто отказывался продавать, находили мертвыми, а их фермы оказывались сожжены дотла. Эти годы подарили девушке истинное понимание ненависти. В это же время она училась мастерству Лаэрдома у своей бабки. Ее работа с рунами была весьма многообещающей, и она усваивала знания на удивление быстро.

Когда ей было двадцать, на ферму явился вендельский купец. Дед уже девять месяцев как скончался, и торгаш предложил за землю внушительную сумму. Ингвильд ответила, что согласна продать ферму, но сумму придется удвоить. Торговец улыбнулся, они еще поторговались и, наконец, сошлись в цене. Он сказал, что намерен вернуться через неделю, чтобы окончательно рассчитаться.

Когда он и правда вернулся, то семеро здоровенных кузенов Ингвильд до полусмерти избили его, бросили с рыбацкую лодку и вытолкнули ее на середину озера. Юная вестенманнавньярка взяла деньги и употребила их на приобретение корабля – «Ревенш».

С тех пор Ингвильд захватила семь торговых судов, каждое из которых либо принадлежало Венделю, либо перевозило товары для Лиги.

Хартия

У Ингвильд нет хартии как таковой, она просто заставляет каждого новичка в своем экипаже поклясться в верности Вестенманнавньяру на руне (см. Обряд посвящения далее).

Тактика

Тактика Ингвильд проста. Наметив судно для атаки, она изменяет погоду, чтобы прикрыть свое приближение. Также она использует бурю, чтобы хорошенько потрепать врага задолго до того, как тот заметит «Ревенш». Наконец, когда судно уже серьезно повреждено, а измученная команда окончательно деморализована, Ингвильд наполняет паруса своего корабля колдовским ветром и неожиданно появляется рядом с местом крушения. Ее люди прыгают на палубу торгового судна, убивая любого, кто оказывает сопротивление (таких обычно не находится) и захватывая его.

Если враг слишком силен для поединка один на один, она сбегает под прикрытием вызванной непогоды и насыляет ветер и молнии, раскалывая мачты, поджигая паруса и поджаривая команду вражеского корабля, после чего разворачивается, и опять-таки идет на абордаж.

Обряд посвящения

Ингвильд очень подозрительно относится к любому новичку на своем корабле. Она заставляет каждого рассказывать о своем прошлом, после чего требует клятвы верности на Кйотт, руне Плоти. Те, кто переживают испытание, присоединяются к команде. Остальные становятся кормом для русалок.

Звания и структура

Система командования на борту «Ревенш» отличает его почти от любого другого пиратского корабля. Вся команда ловит буквально каждое слово Ингвильд, для них она не просто капитан, она – прямая связь с богами. Эти люди готовы отдать за нее свои жизни, и такое не раз происходило. Ее слово – закон.

Поскольку Ингвильд служит духовным лидером, офицерами командует ее первый помощник – Торфилд. Матросами командует самый опытный моряк на борту – боцман Хоскульд.

Наказания

Наказания на «Ревенш» беспощадны. Неуважение к офицерам автоматически считается неуважением к той, кто отдает им приказы. За подобное здесь вскрывают кровеносные жилы на запястьях и бросают за борт, ждать сирен, в изобилии водящихся в водах северных морей.

Союзники

У Ингвильд немного друзей и масса врагов. Некоторые авалонские порты дают ей убежище, но отношение королевы Элейн к пиратству в лучшем случае может считаться неопределенным. Берек в некоторых случаях готов встать на ее сторону и инисморский король О'Баннон показал себя ценным союзником.

Самый главный враг Ингвильд – Вендельская Лига. Учитывая ресурсы вендельцев, кто угодно достаточно жадный до гильдеров внезапно может превратиться во врага. За голову Ингвильд назначена большая награда и найдется немало тех, кто заинтересуется в получении этих денег.

Флаг

Ингвильд понимает перевернутый флаг Вестенманнавьяра, в знак того, в какой опасности находится ее родина. Захватив очередной вендельский флаг, она бросает его на палубу, где вся команда топчет и оплевывает его, а потом поджигает и размахивает им в воздухе, пока он полностью не сгорит.

Команда

Ингвильд Олафсдоттир

Ее репутация валькирии несколько преувеличена. Ингвильд вовсе не семифутовая женщина воитель, как утверждается в

народных преданиях. В ней всего пять с половиной футов роста (~1,65 м.), у нее узкие плечи и маленькие руки. Выращенная своим дедом-рыбаком, она не боится загадок океана, а суровая пиратская жизнь ожесточила взгляд ее глубоких синих глаз.

Она видела горящие в ночи корабли, слышала крики утопающих и сгорающих заживо, наблюдала, как стаи сирен жрали людей заживо и отдавала приказы пытаться до полусмерти захваченных вендельских торговцев. Все эти ужасы закалили ее волю, память ее хранит лицо матери медленно сползающей в безумие, раздувшийся труп отца, выброшенный на берег, и смрад человека, явившегося покупать отцовскую ферму... И крики этого человека, когда ее братья избивали его до состояния кровавого месива.

От природы Ингвильд не жестока и не наслаждается видом крови, но в ее сердце пылает желание отомстить. Ее народ слишком долго страдал от жадности вендельцев. Она не атакует суда без разбора, действуя только если это сулит ущерб Венделю. Впрочем, если ей необходимо напасть на авалонцев или



монтенцев (работающих на Вендель), то их национальность просто добавляется к прочим проблемам.

Хотя пиратская жизнь и приучила ее к насилию, она все еще не стала совсем бесчувственной. Порой, после особенно жестоких сражений, она убегает в свою каюту и там выплакивает боль своего сердца. Вернув самообладание, она поднимается на палубу, разделить со своими людьми тосты и радость.

Ингвильд полностью преданна своим людям. Она видит безграничное обожание в их глазах и старается отвечать им соответственно.

Ингвильд Олафсдоттир: герой

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 4, Стойкость 2, Характер 4

Репутация: -27

Тайна: Собранный

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Монтенский, Водачче, Авалонский (ПВР)

Придворный: Танец 2, Этикет 2, Стил 2, Оратор 4, Искренность 4

Охотник: Рыбная ловля 3, Кожевник 2, Выживание 4

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 4, Рангоут 2, Картография 5, Навигация 4, Кораблевождение 4, Плавание 3

Капитан: Стратегия 4, Тактика 5, Засада 5, Воодушевление 5, Командование 4, Снабжение 3

Лаэрдом (мастер): Станс (Погода) (Stans) 5, Нод (Погода) (Nod) 5, Синн (Sinne) 5, Тунгсинн 5 (Tungsinn), Форнюфт (Fornuft) 5

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Рыжий Торфильд

Первый помощник Ингвильд высок, красив как дьявол и столь же изворотлив. Кроважадность Рыжего Торфильда может сравниться разве что с самим Рейсом. Его льдисто-голубые глаза всегда полускрыты вьющимися рыжими волосами, доходящими до самого подбородка. Густая борода

дополнительно скрывает выражение лица, делая его почти неразличимым. Впрочем, те, кто успел послужить с ним, знают, что мотивы Торфильда просты и незамысловаты: месть, месть и еще раз месть.

Торфильд – девятый сын фермера. Однажды, когда ему было двенадцать, он ночью выбрался из дома, чтобы похитить поцелуй белокурой девицы, живущей за холмом. Вернувшись, он обнаружил, что вся его семья убита. Торфильд не видел, кто это сделал, но кое в чем он уверен и без того. Всего через неделю вендельские торговцы выкупили лишившуюся хозяев землю и устроили на ней курорт с горячими источниками.

Той белокурой девочкой была Ингвильд Олафсдоттир. Три года спустя, когда венделец явился и за ее фермой, она обратилась к Торвильду за помощью. Вестенманнавьярец собрал вместе восьмерых кузенов Ингвильд, и все вместе они втоптали покупателя в землю, отобрали его деньги и (по настоянию Торвильда) купили корабль – «Ревенш».

Если Ингвильд – сердце «Ревенш», то Торвильд – его гнев. Его планы весьма просты: он намерен уничтожить всякого, кто назовет себя вендельцем. Также он готов выпотрошить всякого, кто им помогает, служит или иначе поддерживает предателей. Купцы распродали его страну и его народ, променяв свои души на роскошь. В его глазах нет и не может быть худшего преступления, и никакое наказание не будет считаться достаточным и справедливым за подобные деяния.

Он ненавидит вендельцев и всякий раз убеждает Ингвильд убить на очередном захваченном корабле всех, вплоть до женщин и детей. «Сохранившие жизнь мужчины будут и дальше творить зло», – говорит он. – «Женщины – понесут семя новых и новых вендельцев, а дети... Если не убить их сейчас, они вырастут помня твое имя и вечно будут искать отмщения за смерть своих отцов».



Рыжий Торфильд: приспешник

Мощь 3, Мастерство 4, Разум 4, Стойкость 3, Характер 3

Репутация: -33

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Монтенский, Кастильский

Торговец: Фермер 3, Торговля 2

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 2, Навигация 4, Кораблевождение 5, Знание моря 4

Атлетика: Лазанье 4, Работа Ног 4, Спринт 3, Метание 3, Прыжки 4, Выход во фланг 3

Капитан: Стратегия 3, Тактика 3, Засада 4, Воодушевление 4, Командование 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Пиннок 4, Удар в горло 3

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Хоскульд Хардарада

Хоскульд не помнит, кто именно из команды дал ему это прозвище («Твердый в суждениях»), но всегда старается вести себя соответственно. Боцман Ингвильд

всегда был твердым человеком не терпящим бездельников. С врагами он ведет себя еще строже, мгновенно реагируя на любую их небрежность.

Его рост почти шесть футов, а свои светлые волосы он носит за спиной заплетенными в длинную косу. Когда новички начинают расспрашивать о нем, старые мореходы говорят: «Когда море спокойно – спокоен и Хоскульд. Если море хмурится – он поступает так же». Боцман «Ревенш» тих и покоен, когда у команды нет неотложных дел, но когда приходит время, его грудь раздувается, словно сдерживая заточенную внутри бурю.

Каждый матрос знает о противостоянии Торфильда и Хоскульда. Они стоят по обе стороны от капитана, пытаясь склонить ее каждый на свою. Хоскульд поощряет милосердие к женщинам и детям, а Торфильд требует безжалостного истребления.



Хоскульд – второй важнейший человек на корабле Ингвильд. Он отвечает за действия команды, о чем Торфильд никогда не устанет ему напоминать.

Хоскульд Хардарада: герой

Мощь 4, Мастерство 3, Разум 4, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: 24

Тайна: Командир

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Айзенский, Кастильский (ПВР), Боевые рефлексy, Пиратский трюк (Зашпилить)

Морьяк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 5, Рангоут 4, Картография 3, Плавание 4, Определение погоды 4

Капитан: Стратегия 2, Тактика 4, Подкуп 4, Дипломатия 4, Пушки 5, Воодушевление 3, Командование 4, Снабжение 5

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 4, Метание 2, Мягкое падение 3, Прыжки 5, Полет на предмете 4, Выход во фланг 3

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Атака (Импровизированное оружие) 4, Удар в глаз 3, Парирование (Импровизированное оружие) 4

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 4

Тяжелый оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 2

Рогнвальд Брандсон

Рогнвальд Брандсон – скальд – сказитель, хранитель истории, вестенманнавньярский аналог авалонского барда. Его вьющиеся рыжие волосы падают на узкие плечи, а светлая кожа и тонкие черты лица заставляют его голубые глаза вспыхивать на солнце. Некоторые матросы делают серьезную ошибку, потешаясь над «смазливой мордашкой». Довольно скоро вся команда слышит песню язвительную песню, герой которой всем тут же покажется малость знакомым.

Рогнвальд все еще молод и его взгляд на вещи несколько идеализирован. Он до сих пор верит, что нынешнее кровопролитие когда-нибудь приведет к изгнанию зазнавшихся вендельцев, и к Вестенманнавньяру вернется былое величие.



Рогнвальд Брандсон: приспешник

Мощь 2, Мастерство 2, Разум 4, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 0

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский, Водачче (ПВР), Внешность (Ошеломительная)

Человек искусства: Музыкант (Флейта) 4, Музыкант (Лютня) 4, Музыкант (Бауран – унисонный бубен) 3

Придворный: Танец 4, Этикет 3, Стил 3, Оратор 4, Дипломатия 3, Искренность 4

Исполнитель: Актер 3, Танец 4, Оратор 4, Пение 3, Рассказчик 5

Морьяк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 2, Рангоут 2

Ученый: История 5, Математика 2, Философия 3, Исследование 4, Право 2, Оккультизм 1, Теология 1

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 2, Парирование (Тяжелое оружие) 1

Клин Синий Глаз

Клин не особенно высоко поднялся в обществе Вестенманнавньяра, но оказался весьма талантлив в парусном деле. Он провел в море около десяти лет, но именно последний поход отметил его навсегда.

Когда его корабль был атакован вендельским охотником на пиратов, один из вражеских бойцов ударил его кинжалом прямо в глаз – а кинжал был сделан из сирнетской стали. Несмотря на это, Клину убил нападавшего и забрал оружие, лишившее его глаза. Когда он проснулся на следующее утро, глаз, накануне буквально разрубленный пополам, восстановился – и стал ярко синим. Ни радужки, ни зрачка – равномерная синева. Той же ночью выяснилось, что теперь глаз может видеть в темноте.

Сейчас Клину служит на «Ревенш», и частенько подолгу рассматривает свой сирнетский кинжал, гадая, что будет, если воткнуть его и во второй глаз.

Клину Синий Глаз: приспешник

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 3, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Монтенский, Авалонский (ПВР), Сирнетский артефакт (Кинжал)

Морьяк: Равновесие 4, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 2, Навигация 2, Кораблевождение 3, Плавание 2



Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 3, Метание 3, Прыжки 3, Выход во фланг 4

Китобой: Равновесие 4, Узлы 3, Метание (Гарпун) 5, Знание ядов 4, Знание моря 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Атака (Импровизированное оружие) 3, Удар в глаз 3, Пинок 4

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Нож: Атака (Нож) 4, Парирование (Нож) 2

Счастливчик Вандрад Холвардсон

Вандрад – молодой парень, ему всего двадцать два, а за плечами всего три похода. Сейчас он главный на парусах «Ревенш». Вандрад ни разу не падал с мачт. Действительно ни разу.

Он считает, что обязан своей удачей руне, которую дала ему мать, когда он в первый раз покинул дом. Мать сказала, что руна защитит его, а, учитывая, насколько ему и в самом деле везет, у него нет причин сомневаться в ее словах.

Есть у него и другие причины считать себя весьма удачливым. Однажды во время aborda Вандрад стоял рядом с еще двумя матросами, когда пушечное ядро ударило прямо перед ними, швырнув всех троих на палубу и оставив без сознания. Очнувшись, Вандрад обнаружил, что оба его приятеля убиты обломками. Сам же он всего лишь на неделю лишился слуха.

Счастливчик Вандрад Холвардсон: герой

Мощь 3, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 0

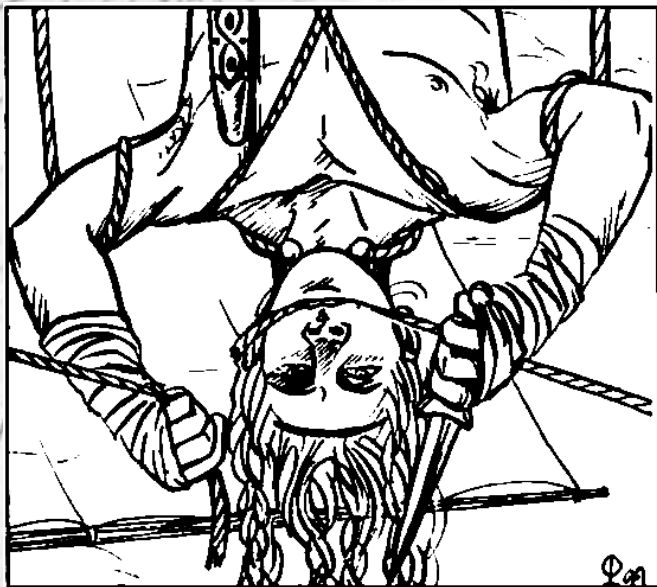
Тайна: Удачливый

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Монтенский, Острое зрение

Морьяк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 4, Рангоут 5, Определение погоды 4

Человек улиц: Общение 3, Знание магазинов 3

Атлетика: Лазанье 4, работа ног 5, Спринт 4, Метание 3, Мягкое падение 5, Прыжки 3, Полет на предмете 4



Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 1

Орм Сивобородый (Воитель)

Самый старый человек на корабле, Орм потерял своих жену и дочь. Их отнял у него вендельский торговец. Он сделал предложение его дочери, та ответила отказом и, когда он попытался настаивать, ударила его по лицу. Телохранитель торговца проткнул ее насквозь. Орм пытался мстить, потерпел неудачу и потерял все что имел. Жена тоже вскоре умерла, и тогда Орм ушел в море.

Орм стар, но стар не настолько, чтобы забыть, как всадить топор в голову врага. Первые полжизни он был солдатом, успел попутешествовать по островам и материку, что позволяет ему указывать Ингвильд безопасные порты и укрытия. Кроме того его преданность Валькирии не сравнится ни с чьей на всем корабле. Он видит в Ингвильд свою старшую дочь, и почти заменил ей отца.

Орм скорее бросится грудью на меч, чем увидит гибель еще одной своей дочери.

Орм Сивобородый: герой

Мощь 4, **Мастерство** 3, **Разум** 2, **Стойкость** 4, **Характер** 3

Репутация: 0

Тайна: Лояльный

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Айзенский, Уссурский

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 2, Рангоут 2, Плавание 3

Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 4, Знание свалок 3

Командир: Стратегия 2, Тактика 3, Засада 3, Пушки 4, Командование 2

Лигстра (специалист): Мощный удар (Тяжелое оружие) (*Beat*) 4, Ближний бой (*Corps-a-Corps*) 4, Агрессивная атака (Тяжелое оружие) (*Lunge*) 4, Поиск слабости (Лигстра) (*Exploit Weakness*) 4

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 1

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Борьба: Захват 3, Ломание костей 4, Сдавливание 4



Йорунд Гутторнсон

Йорунд Гутторнсон — широкоплечий новичок на корабле Ингвильд. Его мощные руки помнят уже не одно сражение, а однажды он в одиночку вырвал товарища по команде из лап сирены. Своей храбростью он заслужил доверие экипажа. Хуже то, что он того не заслуживает.

Йорунд — предатель, который продаст «Ревенш» при первой возможности. Он заслан на корабль Вендельской Лигой, чтобы разузнать о команде, стратегии и тактике. Узнав достаточно, Йорунд предаст своих товарищей и проведет остаток жизни в роскоши.



Йорунд Гутторнсон: приспешник

Мощь 4, Мастерство 2, Разум 2, Стойкость 3, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Монтенский, Кастильский

Придворный: Танец 3, Этикет 3, Стил 2, Оратор 3, Дипломатия 4, Искренность 4

Исполнитель: Актер 4, Танец 3, Оратор 3, Пение 2, Определение личности 4

Моряк: Равновесие 2, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 2
Шпион: Слежка 3, Скрытность 4, Подкуп 3, Умение прятать 2, Криптография 2, Чтение по губам 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 3, Удар в горло 4, Пинок 2

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 4

Сигвальди Свенсон

На первый взгляд Сигвальди Свенсону дают не меньше пятидесяти или даже шестидесяти лет. На самом деле ему около двадцати двух.

Когда Сигвальди был совсем ребенком, он поднялся на вершину мира (как и его отец до того) и говорил с Ветром Севера. Его испытали и, удостоверившись, что он достоин, сделали берсерком. Теперь, когда Сигвальди обращается к своему дару, он впадает в кровавое неистовство, которое не способен прекратить ни один смертный. А еще он становится старше каждый раз, как делает это.

Сигвальди не боится смерти. Он знает, что когда душа оставит его тело, на небесах он встретит своего отца деда, и они будут пить и веселиться до конца времен. Мир читает это в его глазах, и остальная команда старается держаться от Сигвальди подальше, особенно перед abordажам, когда холодный ветер с севера наполняет паруса, а с губ Сигвальди начинают срываться хлопья пены.

Сигвальди Свенсон: герой

Мощь 3, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: 0

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Авалонский (ПВР)

Моряк: Равновесие 2, Лазанье 3, Узлы 2, Рангоут 3, Плавание 1

Атлетика: Лазанье 3, работа ног 4, Спринт 5, Метание 3, Поднятие тяжестей 3, Перекат 4



Лигстра (новичок): Финт (Тяжелое оружие) (Feint) 3, Обезоруживание (Тяжелое оружие) (Disarm) 4, Ответный удар (Тяжелое оружие) (Riposte) 3, Поиск слабости (Лигстра) (Exploit Weakness) 1

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, Парирование (Тяжелое оружие) 4

Борьба: Захват 4, Сдавливание 3, Ломание костей 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Удар в глаз 3, Удар в горло 4

Замечание: Свенсон невосприимчив к Страху.

Грис Галлисдоттир (полукровная волшебница)

Грис – высокая белокурая женщина примерно за тридцать. Половину своей жизни она потратила на изучение магии рун, но мастером так и не стала. Около десяти лет назад ее муж и дети умерли от лихорадки. Она продала свою землю и отправилась блуждать по Вестенманнавнъяру в поисках того, кто помог бы усовершенствовать ее искусство. За двенадцать лет странствий она так и не нашла ответов на свои вопросы. Руны не дали утешения ее душе, и тогда она начала искать его на дне бутылки.

Около пяти лет она была потеряна для мира, пока не повстречала Ингвильд. Девушка подарила Грис новую надежду, шанс расплаты. Она стала последователем Ингвильд и впервые за всю жизнь не чувствует груза своей ограниченности. Постепенно она начинает понимать, что ее дар, пусть и не столь могущественный как у других, тоже может быть кому-то нужен.

Грис Галлисдоттир: герой

Мощь 3, **Мастерство** 2, **Разум** 3, **Стойкость** 4, **Характер** 2

Репутация: 0

Тайна: Неудачливый

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Водачче (ПВР), Авалонский (ПВР)

Торговец: Ткач 3, Садовник 2, Повар 4

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 3, Узлы 1, Рангоут 2, Картография 4, Плавание 3

Слуга: Этикет 2, Стиль 2, Повседневная служба 4, Незаметность 3, Слухи 3, Торговля 2

Человек улиц: Общение 3, Уличная навигация 3, Знание свалок 1, Знание магазинов 4

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3



Лаэрдом (ученик): Вельстанд (Мудрость) (Velstand) 3, Нод (Погода) (Nod) 2, Кьёт (Kjott) 3, Стерк (Sterk) 3, Фьелл (Fjell) 2

«Багряный Роджер»

Если и есть имя, которое нагоняет страх на большинство тейянцев, это имя – Рейс. На своем корабле, который называется «Багряный Роджер», он нападает на суда вдоль всего южного и западного побережья, порой забираясь даже в Запретное море. Нападая на судно он не оставляет в живых никого, кто мог бы рассказать об этом. Никто даже не помышляет о сдаче Рейсу, но его кошмарная репутация заставляет мореходов совершать просчеты. Даже люди на борту «Багряного Роджера» боятся своего капитана.

Легенды о Рейсе

История капитана Рейса и его кровожадной команды начала ходить примерно десять лет назад. Рейса описывали как бесчеловечное чудовище, жадного до крови и человеческих душ демона, явившегося из Бездны, чтобы собрать в одном теле души самых ужасных злодеев на свете. Говорили, что он и его люди – истинные звери в человеческих шкурах, что нет на свете ничего столь ужасного, что бы они не решились сотворить. Большинство этих слухов распускал сам Рейс, с целью запугать людей настолько, чтобы они могли лишь трястись от страха, вместо того чтобы противостоять ему.

С тех пор появились и другие легенды о Рейсе, некоторые правдивы, некоторые – не слишком. Рассказы о том, что на захваченных кораблях он не оставляет в живых ни женщин ни детей ходят по всей Тейе, и едва ли найдется моряк, который не начнет молиться, услышав с марсовой площадки крик: «Багряный Роджер!»

Конечно, вокруг человека со столь мрачной репутацией не могут не плодиться нелепые слухи. Так, утверждают, что безлунными ночами флаг Рейса, собственно – Багряный Роджер, воет от жажды крови, задирая с небесам голые челюсти. Еще говорят, что если Рейс учуял твой запах, то найдет тебя где угодно, не важно, как далеко тебе удастся сбежать. В доказательство вспоминают единственного выжившего после нападения Рейса, которого потом нашли перерубленным пополам, рядом с надписью «Рейс» сделанной кровью.

Впрочем, моряки вообще много чего говорят.

Тактика

Рейс предпочитает обстреливать атакованные суда картечью и книппелями, обращая паруса в лохмотья и уничтожая большую часть команды, прежде чем начать abordаж. Он никогда не берет пленных, хотя самым отважным бойцам иногда предлагает присоединиться к своей команде, если они переживают бой.

Все тела обезглавливаются, прежде чем быть сброшены в море, чтобы удостовериться, что никто не выжил, и не сможет когда-нибудь указать на кого-то из команды.

Обряд посвящения

Новичка выводят на палубу, где ждет вся команда. Капитан берет свой кинжал и делает надрез на его груди, напротив сердца. Новичок вслух зачитывает первую часть Договора и опускает свой большой палец в кровь, текущую из раны. После этого капитан Рейс вслух зачитывает вторую часть Договора и тоже опускает палец в кровь. Новичок ставит на Договоре кровавый отпечаток своего пальца, а Рейс слизывает его кровь со своего пальца. Обряд создан таким, чтобы испугать новичка и заставить его повиноваться своему капитану. С другой стороны, Рейс весьма щедро платит.

Звания и структура

На «Багряном Роджере» Рейс по власти равен Теусу. Все приказы, так или иначе, исходят от него, хотя конкретные пути исполнения он оставляет на совести подчиненных. Он решает, на какие суда нападать, куда направиться и кого брать в команду. Сразу за ним стоит его первый помощник, Йоэрт. Его приказы расцениваются как приказы самого Рейса. Остальная команда просто выполняет их, и старается поменьше привлекать внимание боцмана.

Наказания

Провинившиеся матросы вверяются садистской заботе боцмана, Весельчака Гоше. К счастью, Договор слегка сдерживает его наклонности. Он не может наказать ни в чем не повинного человека. Как результат, он пристально высматривает малейшие нарушения и коршуном бросается на провинившихся, требуя самой жестокой кары, какую позволит капитан. Обычно он получает на это добро, потому что Рейс чувствует: если не держать людей в страхе, они обернутся против него. Обычно наказание неизмеримо превосходит степень провинности. Однажды человека заперли до смерти за то, что он

произнес имя «Рейс» с недостаточным почтением. Если Рейс – и правда Теус на этом корабле, то Весельчак – сам Легион.

Союзники

Не то, чтобы союзник, Винченцо Калигари, один из торговых принцев Водачче, обычно приобретает у Рейса сирнетские артефакты по симпатичным ценам. Между ними заключено

соглашение, по которому Рейс не продает артефакты никому кроме Калигари, а тот всегда щедро платит за находки. Он направил своего кузена Юлия присматривать за тем, как Рейс соблюдает уговор, но капитан благополучно подкупил Юлия, чтобы тот закрыл глаза на некоторые нарушения, и теперь торгует с кем хочет, продолжая, однако, оставаться поставщиком львиной доли сирнетских диковинок для Калигари.

Знак Рейса

Флаг Рейса – черное полотнище с алым черепом и скрещенными костями. Вокруг лба черепа обвязан платок, а нижние концы костей обломаны и иззубрены.

«Багряный Роджер» ходит только под этим флагом. Никакой другой флаг здесь никогда не поднимали, и до тех пор, покуда Рейс остается капитаном, так оно и останется.



Хартия «Багряного Роджера»

Договор «Багряного Роджера» был написан кровью на спине Роберта Лэнгстаффа, единственного человека, который сумел ранить Рейса в бою. Сам Лэнгстафф давно мертв, но на корабле хранят кожу с его спины. За прошедшие годы она вся покрылась кровавыми отпечатками пальцев, и вот что там написано:

«Мы, команда «Багряного Роджера», клянемся хранить верность капитану Рейсу, до самой смерти и после нее. Если мы предадим или ослушаемся его, то наши души будут вечно гореть в самых темных глубинах Бездны. Мы без колебаний выполняем его приказы, даже если это ввергает в опасность наши жизни, ибо все – во благо команды».

«В ответ я, капитан Рейс, обещаю, что вы получите добрую долю от добычи, что не будете наказаны без причины, и что ваша доля будет передана вашим семьям, если вы погибнете, исполняя свою службу».

Команда

Команда «Багряного Роджера» – величайшее сборище подонков и головорезов, когда-либо ходивших под парусом по Семи Морям. Большинство из них, не колеблясь, убьет человека в честном бою, а многие предпочтут выстрелить в спину. Все они мечтают однажды сорвать особенно здоровенный куш, который позволил бы им уйти на покой богачами.

Капитан Рейс

Для своих людей Рейс – такая же загадка, как и для остальных жителей Тейи. Они боятся его больше всего на свете, за исключением, разве что, своего босмана. Все, что о нем известно – он никогда не смеется и не улыбается, а иногда пропадает с корабля на несколько месяцев, оставив достаточную сумму, чтобы к его возвращению они были готовы служить и дальше. Кое-кто верит, что он и в самом деле демон, и в такие дни возвращается в Бездну, чтобы доставить туда души людей, убитых командой в сражениях.

Рейс – немногословный командир и редко выступает перед командой. Он отдает команды своим офицерам скупыми жестами и единственный звук, который от него можно услышать, это свирепый боевой клич. Наедине с офицерами он слегка оттаивает и говорит высоким, свистящим полусшепотом, обычно ограничиваясь раздачей распоряжений на будущий день.

Также он абсолютно безжалостен. Просить его о пощаде – все равно что обращаться к рушащейся на тебя лавине. Он может пощадить разве что тех, кто сражается особенно отважно, убивает хотя бы шестерых людей Рейса, и после этого ухитряется пережить сражение. Таких людей он приглашает в команду. Те, кто отвечает отказом, присоединяются к своим товарищам на дне.

Рейс не боится никого и ничего, хотя и питает легкую антипатию к своему босману, несмотря на его полезность. День, когда матросы увидят Рейса паникующим, без сомнения станет днем их общей гибели.

Самой известной деталью образа Рейса является странный серп на длинной рукояти, которым он сражается. Судя по всему это сирнетский артефакт, и он способен прорубать драхенайзен с той же легкостью, что и незащищенную плоть. В терминах системы Седьмого Моря, это оружие игнорирует

любые преимущества от доспехов и его удары нельзя парировать. Только Защитные Навыки, подразумевающие отклонение с траектории удара, могут быть использованы против него. В случае успешной атаки он наносит 6сб урона, вне зависимости от Мощи его владельца, а любые 10 выпавшие во время броска урона автоматически превращаются в Драматические ранения, вместо того чтобы добавляться к общему значению урона. Нанесение этих Драматических ранений, в отличие от обычных случаев, не означает исчезновения всех полученных ранее Поверхностных ранений.

Пример: Рейс выбрасывает на броске урона 3, 5, 7, 8, 10 и еще 10. Две десятки тут же превращаются в Драматические ранения, после чего жертва получает еще 23 Поверхностных ранения дополнительно. Если у жертвы до этого уже были Поверхностные ранения, эти 23 будут добавлены к ним и только после этого жертва должна пройти проверку на ранение, поскольку два нанесенные Драматических ранения не означают исчезновения накопленных Поверхностных ран.

Капитан Рейс: злодей

Репутация: -132

Тайна: Командир

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Монтенский, Кастильский, Кресентский, Стойкость, Злодейская репутация



Характеристики Рейса на данный момент неизвестны, как и точный набор его умений. Среди них явно должны быть Придворный, Исполнитель, Моряк, Шпион, Капитан, Тяжелое оружие, Огнестрельное оружие, и Грязная драка. Возможно, впрочем, список окажется иным. Истина о Рейсе будет открыта – в свое время.*

Йоэрн Кейтельссон

Йоэрн начал жизнь пастухом в вестенманнавьярском племени. Его невеста, Оэра, за неделю до свадьбы подхватила тяжелую болезнь и умерла. Пастух был буквально опустошен потерей и по несколько часов в день проводил у ее могилы. После шести недель траура дух Оэры явился ему на рассвете, и они проговорили до самого заката и еще дольше. Пока он навещал призрак своей невесты, вендельцы напали на его деревню, убив всех, вплоть до женщин и детей. Памяти одного Йоэрна о Оэре не было достаточно для поддержания призрака, и через неделю она канула в забвение. Бывший пастух собрал кое-какие пожитки, сменил имя на Йоэрн Кейтельссон, подобрал в деревне лучший меч, что смог найти, после чего отправился искать и убивать вендельцев.

Путешествие привело его в море, поскольку он надеялся присоединиться к банде вестенманнавьярских пиратов, но тут вмешалась



сама судьба, и корабль Йоэрна был атакован «Багряным Роджером». Наконец-то ему было с кем сражаться, и Йоэрн вложил всю накопленную ненависть в этот бой, с головой провалившись в неистовство берсерка. Он убил двенадцать человек, прежде чем Рейс приказал взять его живьем. Йоэрн пришел в себя связанным, а Рейс стоял над ним со своим серпом в руке. Рейс сделал то, чего Йоэрн ожидал менее всего – предложил ему место своего первого помощника. Йоэрн согласился – при условии, что хотя бы каждый четвертый корабль из тех, на которые они будут нападать, окажется вендельским. Оказавшись в команде, Йоэрн живет только ради убийств. Он сражается как безумец, не зная пощады, лишь изредка отвлекаясь на отражение ударов вражеских клинков. Его основная цель в жизни – убить столько вендельцев, сколько получится, прежде чем один из них сумеет достать его самого. Скрывая свое настоящее имя, он надеется, что команда забудет его, как только он погибнет, что позволит ему воссоединиться с Оэрой в благословенном забвении.

Йоэрн Кейтельссон: приспешник

Мощь 3, Мастерство 4, Разум 3, Стойкость 4, Характер 3

Репутация: -20

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Айзенский, Кресентский, Монтенский (ПДЖ), Водачче (ПДЖ)

Прошлое: Потерянная Любовь, Вендетта

Торговец: Пастух 4, Бухгалтерия 1, Торговля 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 3, Прыжки 3, Навигация 4, Кораблевождение 4, Плавание 3

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 3, Подъем тяжестей 3, Полет на предмете 4

Капитан: Стратегия 3, Тактика 4, Засада 3, Подкуп 3, Пушки 2, Воодушевление 2, Командование 4

Лигстра (мастер): Мощный удар (Тяжелое оружие) (Beat) 5, Ближний бой (Corps-a-Corps) 5, Агрессивная атака (Тяжелое оружие) (Lunge) 5, Поиск слабости (Лигстра) (Exploit Weakness) 5

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 3

Борьба: Захват 4, Ломание костей 4, Освобождение 3, Удар головой 3

*. «Свое время» наступило после выхода альманаха «Волны крови» (“Waves of Blood”). За характеристиками и детальной историей капитана Рейса вы можете обратиться на стр. 153 этой книги, – прим. переводчика

Весельчак Гоше

Весельчак – боцман на «Багряном Роджере». Он правит железной рукой, поддерживая повиновение страхом. Гоше ужасный садист, боцманская девятихвостая плеть для него – кисть художника, а спины матросов – достойные холсты.

Он родился и вырос в семье монтенского фермера среди тринадцати братьев и сестер. Самый младший, он с ранних лет вынужден был учиться постоять за себя. Довольно скоро он обнаружил, что заходя чуть дальше в обычных семейных потасовках, причиняя настоящую боль, он способен по-настоящему пугать своих старших братьев (и сестер). В итоге, несмотря на малый рост и юные годы, он стал среди них главным.

Он пронес этот урок через всю жизнь, постоянно ища повод лишний раз перетянуть кого-нибудь поперек спины. В бою он всегда холоден и расчетлив, словно автомат, и делает все возможное для победы – к примеру, может выстрелить прямо сквозь тело одного из своих же матросов, чтобы поразить вражеского офицера. Большая часть команды ненавидит его, и даже по лицу Рейса изредка пробегает волна брезгливости, когда он смотрит на Весельчака.



Весельчак Гоше: злодей

Мощь 4, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 4

Репутация: -39

Тайна: Беспощадный (Ruthless)

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Кастильский, Кресентский

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 4, Рангоут 4, Прыжки 3, Плавание 3, Знание моря 2, Определение погоды 3

Шпион: Слежка 1, Скрытность 1, Подкуп 2, Допрос 4

Капитан: Стратегия 2, Тактика 4, Засада 4, Пушки 3, Командование 3, Снабжение 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 5, Атака (Импровизированное оружие) 5, Удар в глаз 3, Пинок 4, Парирование (Импровизированное оружие) 3, Удар в горло 5

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 5

Борьба: Захват 5, Сдавливание 4, Ломание костей 5, Освобождение 4, Удар головой 5

Джами

Джами – настоящая загадка. Его кожа черна словно уголь, что неслыханно на Тейе. «Багряный Роджер» наткнулся на него, полумертвого, на плоту посреди Пенного моря. Пораженные тому, что человека не сожрали сирены, они выловили и вылечили его, просто чтобы разгадать эту тайну. Придя в себя человек сказал только одно слово: «Джами». Матросы решили, что это его имя. Он легко вписался в команду, оказалось, что Джами обладает силой трех человек. В одиночку он поднимал мокрый парус и закреплял его на рее. К величайшему разочарованию капитана, Джами отказался сражаться во время ближайшего абордажа. Он просто стоял у штурвала, невозмутимо наблюдая за кипящим вокруг сражением, и защищался по необходимости.

После боя боцман попытался вразумить бездельника тридцатью ударами плети. Джами



удивленно озирался, пока его привязывали к мачте. Первый удар не оставил на черной коже ни малейшего следа. Джами слегка вздрогнул, и внезапно с легкостью разорвал удерживавшие его веревки. Отобрав у боцмана плетъ, он гонял Весельчака по палубе, пока тот не запросил пощады. Хотя после боцман требовал, чтобы Рейс убил Джами, капитан счел, что чернокожий обладает высокими навыками в парусном деле (и полезностью на случай, если Весельчак выйдет из-под контроля), и это перевешивает уязвленное самолюбие боцмана. Хотя Весельчак и по сей день ненавидит Джами, он слишком боится его, чтобы тронуть хотя бы пальцем без благословения Рейса.

Джами: приспешник

Мощь 6, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 5, Характер 4

Репутация: 15

Преимущества: Кресентский, Стойкость, Легендарная способность

Человек искусства: Музыкант (Флейта) 4

Торговец: Изготовитель парусов 3

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 5, Узлы 4, Рангоут 5, Прыжки 4, Плавание 3, Определение погоды 2

Атлетика: Лазанье 5, Работа ног 3, Спринт 5, Метание 3, Мягкое падение 3, Поднятие тяжестей 5, Перекат 3, Полет на предмете 3, Выход во фланг 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Атака (Импровизированное оружие) 4, Пинок 3, Удар в горло 4

Борьба: Захват 4, Сдавливание 3, Ломание костей 4, Освобождение 5

Геральд Хюнэ

Айзенец по происхождению, Геральд был умелым кузнецом-оружейником, прежде чем покинул свою изувеченную родину в поисках новой жизни. В конце концов, он присоединился к Обществу Исследователей в качестве Защитника. Позже, исследуя монтенские канализационные туннели в компании двух археологов, он наткнулся на странную маску, украшенную драгоценными камнями. Когда он поднял находку, вся грязь тут же осыпалась с нее, оставив поверхность совершенно чистой. Восхищенный, он продемонстрировал маску остальным, в шутку прижав ее к своему лицу. Внезапно мир померк в его глазах, а когда он очнулся, археологи были разорваны в клочья, а руки его — в крови. С криком он бросился из канализации и шесть лет скитался, меняя место после каждого нового приступа безумия. А таковые приключались примерно раз в полгода или около того.

В конце концов, в каком-то кабаке он спяну рассказал свою историю случайному незнакомцу. Незнакомец с усмешкой потер руки и произнес тонким полусшепотом: «Думаю, я могу помочь тебе». Оказалось, это был Рейс, которому как раз нужен был кузнец в команду. Когда время очередного приступа безумия Геральда было совсем близко, капитан и часть команды высадились на безлюдном острове. Внезапно все запрыгнули в лодки и были таковы, оставив только Геральда и матроса, недавно присоединившегося к команде, который никому не нравился. Вернувшись через пару дней, они нашли на острове смущенного Геральда в одиночестве. С тех пор капитан раз в несколько месяцев нанимает на корабль случайных людей, просто на всякий случай. Естественно, им никто не рассказывает о

«потребностях» Геральда. Как говорит Рейс: «Матросов в любом порту на пятак – пучок, а хорошего кузнеца найти не так просто». Команда смотрит на Геральда как на чудовище, и никто не хочет быть его другом – впрочем, он и сам не ищет ни с кем близкого знакомства.



Геральд Хюнэ: приспешник
Мощь 3, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 3
Репутация: -16
Преимущества: Айзенский (Ч/П), Монтенский, Кастильский (ПДЖ), Кресентский (ПДЖ)
Торговец: Оружейник 4, Оценка 4
Моряк: Равновесие 3, Лазанье 4, Узлы 3, Рангоут 2
Ученый: История 3, Математика 4, Философия 2, Исследование 2, Право 3
Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 2
Панцерхенд: Атака (Панцерхенд) 3, Парирование (Панцерхенд) 4
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 2, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2
Замечание: Во время приступов безумия Геральд получает 2 ранга в Мощи, 2 ранга в Стойкости, Атака (Грязная драка) 5, и его повреждение от атак голыми руками становится равно 0с2.

Юлий Калигари

Когда Калигари заключил соглашение с Рейсом, одним из пунктов было присутствие одного из кузенов торгового принца на борту «Багряного Роджера» для наблюдения за соблюдением интересов семейства. Выбор пал на Юлия, опытного дуэлянта и члена Гильдии Фехтовальщиков.

Юлий высок, строен, и обладает телосложением танцора. Он специалист в стиле Амброджиа, и стал бы мастером, если бы не его правый глаз, пораженный катарактой.

В первый же месяц Юлий продемонстрировал капитану свое истинное лицо. Подойдя к нему как-то ночью, он с улыбкой сказал: «За определенную цену я готов присматривать за интересами моего кузена правым глазом вместо левого». Рейс, не будучи глупцом, заплатил ему тогда и продолжает делать это и по сей день, но при этом не спускает с Юлия глаз. Человек, столь легко предавший собственного кузена, с еще большей легкостью может обернуться против своего капитана.



Юлий Калигари: злодей

Мощь 2, Мастерство 4, Разум 4, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: -19

Тайна: Жадный

Преимущества: Водачче (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Монтенский, Гильдия Фехтовальщиков, Патрон (Винченцо Калигари)

Придворный: Танец 2, Этикет 4, Стил 3, Оратор 3, Азартные игры 3, Нахлебничество 4, Политика 2

Шпион: Слежка 3, Скрытность 4, Подкуп 4, Умение прятать 3, Подделка документов 3, Допрос 2, Искренность 4

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 2, Метание 3, Прыжки 4, Плавание 3, Полет на предмете 4, Выход во фланг 3

Амброджиа (специалист): Финт (Фехтование) (Feint) 5, Удар эфесом (Фехтование) (Pommel Strike) 5, Ответный удар (Фехтование) (Riposte) 5, Поиск слабости (Амброджиа) (Exploit Weakness) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Удар в глаз 3, Пинок 4, Удар в горло 4

Вольта

Этого кресентского воина, ростом почти семь футов, Рейс обнаружил высаженным на одинокий островок посреди Запретного моря. Язык его был вырезан много лет назад, и Вольта (имя бога загробного мира времен Старой Республики) это прозвище, которое дал ему образованный матрос, выхаживавший его. Менее чем через год после вступления Вольты в команду один из матросов рассказал капитану, что слышал, как кресент разговаривает во сне на незнакомом языке. Никаких доказательств тому найдено не было, и матрос получил двадцать плетей, чтобы впредь не порол чушь.

Вольта и Джамми стали крепкими друзьями из-за роднящей их молчаливости. Тем не менее, если Джамми придерживается принципов миролюбия, Вольта страшен в бою, и бешеные взмахи его кресентской сабли несут опасность как его врагам, так и союзникам.



Вольта: приспешник

Мощь 5, Мастерство 3, Разум 2, Стойкость 4, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Кресентский (Ч/П), Монтенский, Большой

Охотник: Рыбная ловля 3, Скрытность 4, Выживание 4, Засада 3

Моряк: Равновесие 3, Лазанье 3, Узлы 4, Рангоут 4, Плавание 3

Шпион: Слежка 3, Скрытность 4, Умение прятать 3, Язык жестов 4, Чтение по губам 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 3, Прыжки 5, Перекат 4, Выход во фланг 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 4, Пинок 5

Хавьер де Бехарано

Однажды талантливому ученому-церковнику Хавьеру удалось расшифровать несколько сирнетских книг. В основном это были ничего не значащие факты и финансовые отчеты. Но одна из книг, переплетенная витым серебром, стала причиной его падения. В ней содержалось несколько магических заклинаний, а также имелись намеки на то, как

можно обрести бессмертие. Поначалу он целомудренно отворачивался от соблазна, но открытие вновь и вновь терзало его разум, и он никак не мог заставить себя уничтожить столь удивительный секрет. Когда Белая Смерть пришла в его город, Хавьер начал все сильнее и сильнее страшиться смерти, пока, наконец, раскрытая книга не начала являться ему во снах, указывая путь к бессмертию. Ночь за ночью книга открывала ему свои секреты, пока, наконец он не оторвал церковные ризы и не отправился на поиски.

Книга говорила об «острове посреди суши», на котором ждут два испытания для тех, кто ищет бессмертия – одно для тела, другое для разума. Если соискатель успешно пройдет их, бессмертие станет доступно ему. Поскольку у Хавьера уже имелись кое-какие соображения, где находится остров посреди суши, он принялся искать разнообразную информацию об испытаниях, чтобы подготовиться к ним. Он как раз рылся в сирнетских руинах на крохотном неотмеченном на картах островке, куда туда же прибыл Рейс. Капитан «Багряного Роджера» предложил ему следующий вариант сотрудничества – любые сирнетские документы или плиты с письменами после находки будут

предоставляться Хавьеру для исследований, если тот согласится своими знаниями помогать команде в поисках все новых и новых тайников. Хавьер с готовностью согласился, несмотря на то, что перспектива быть окруженным кровожадными пиратами несколько смущала его; он боялся, что в случае отказа его могут запросто прикончить.

Хавьер де Бехарано: приспешник

Мощь 2, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 2, Характер 3

Репутация: 9

Преимущества: Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Авалонский, Университет

Прошлое: Охотник

Человек искусства: Художник 4

Придворный: Танец 2, Этикет 3, Стиль 3, Оратор 3, Дипломатия 4

Доктор: Диагноз 4, Первая помощь 3, Обследование 4, Хирургия 2

Торговец: Писец 4, Каллиграф 4, Оценка 5

Ученый. История 5, Математика 4, Философия 4, Исследование 5, Натуральная философия 4, Окультизм 5, Теология 4

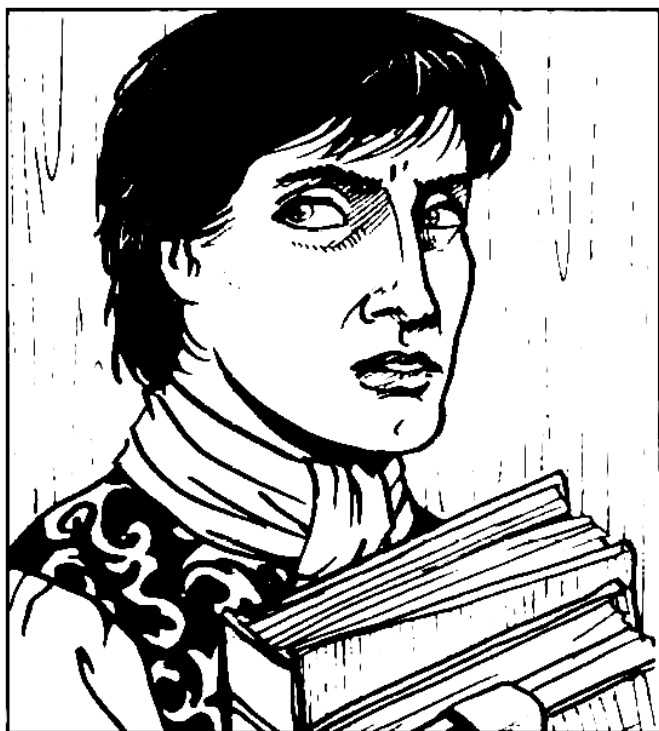
Человек улиц: Общение 3, Уличная навигация 3, Знание свалок 3, Знание магазинов 4

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 1

Поль дю Пэ

Когда-то Поль сам был пиратским капитаном, будучи избран за свои выдающиеся навыки обращения с клинком и пистолетом. В результате он продемонстрировал полное отсутствие деловой хватки и, в конце концов, собственная команда передала его на кастильский мановар в обмен на собственную свободу. Он поклялся отомстить, но они только посмеялись над ним на прощанье.

Мановар, замаскированный под торговое судно, доставлял его в тюрьму, когда был по ошибке атакован «Багряным Роджером». Возможно, тут бы и пришел конец Рейсу и его команде, если бы не Поль, который сумел освободиться и бросил в крюйт-камеру



тлеющий запальный фитиль, прежде чем бросился за борт с пустым бочонком в обнимку. Мановар разметало взрывом, и Рейс, впечатленный рассказом Поля, предложил ему место в команде. Поль согласился, при условии, что следующей целью, которую они потопят, будет его предыдущий корабль. Через десять дней команда, ранее посмеявшаяся над своим капитаном, полным составом барахталась в воде, а Поль посылал в них пулю за пулей, не прекращая хохотать. Сейчас он вполне счастлив служить под командованием Рейса и полностью поддерживает его как капитана.

Поль дю Пэ: злодей

Мощь 3, Мастерство 4, Разум 2, Стойкость 3, Характер 2

Репутация: -6

Тайна: Высокомерный (Arrogant)

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Кастильский, Кресентский, Способность пить

Преступник: Азартные игры 3, Шарлатан 2, Слежка 3, Скрытность 3, Шулерство 4, Карманная кража 3

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 3, Рангоут 2, Картография 3, Навигация 2, Кораблевождение 3, Плавание 2



Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 3, Прыжки 3, Перекат 3, Полет на предмете 4, Плавание 2

Капитан: Стратегия 1, Тактика 2, Засада 3, Пушки 4, Командование 1

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 4

Андрей Левович

Андрей по-настоящему бесстрашен и не боится ни чудовищ, ни Рейса, ни даже боцмана. Фактически, он уехал из Уссуры именно за тем, чтобы найти нечто, что смогло бы его напугать. Ветераны любят рассказывать, как он в одиночку потопил вендельское торговое судно. Он бросился прямо на пушки, вопя настолько громко, что артиллерист, державший в руках запальный фитиль, с перепугу уронил его в стоящий рядом плохо закрытый бочонок с порохом. Взрыв поубивал большую часть команды и проделал в борту огромную дыру, но Андрей чудесным образом уцелел. Он миглом возглавил abordажную команду и вместе с ними принялся перегружать добычу, так что «Багряный Роджер» успел хорошо пожить, прежде чем пришлось отцепляться от тонущего судна, чтобы оно не утянуло пиратов на дно.

Главная беда Андрея в том, что, лишенный страха, он так же не испытывает никакой тяги к чему-либо, чем занимается. Ничто не вызывает у него столь сильного презрения, как проявление страха. Капитан заслужил его уважение, голый рукой раздавив смертельно опасного десятисекундного жучка, обнаружившегося в ящике с артефактами. С тех пор Андрей верно служит Рейсу, хотя это и может измениться, если капитан проявит трусость. Впрочем, такой вариант развития событий весьма сомнителен.

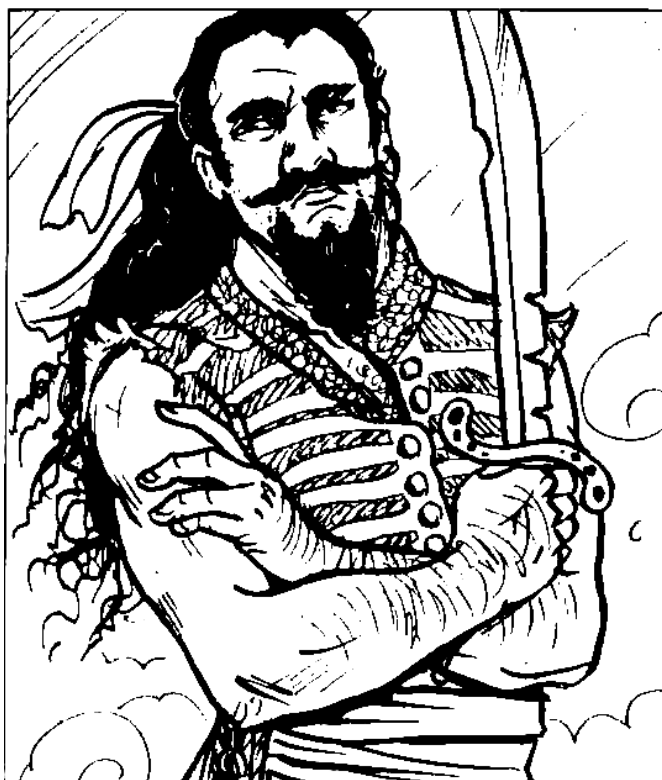
Андрей Левович: приспешник

Мощь 4, Мастерство 3, Разум 3, Стойкость 4, Характер 2

Репутация: 0

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Кастильский, Кресентский

Охотник: Скрытность 4, Выживание 3, Чтение следов 4



Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 4, Рангоут 2, Плавание 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 3, Спринт 4, Метание 4, Прыжки 4, Поднятие тяжестей 4, Полет на предмете 3

Командир: Стратегия 1, Тактика 3, Воодушевление 3, Командование 3

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 2

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Борьба: Захват 5, Сдавливание 4, Ломание костей 5, Удар головой 4

Доминго

Неприветливый и деловитый, Доминго прослужил десять лет на флоте Водачке артиллеристом. Он, возможно, был лучшим из всех, но раз за разом оказывался в пролете, поскольку офицеры были заняты продвижением по службе своих родственников. Наконец он с омерзением покинул флот и постарался попасть на «Багряный Роджер», где его таланты были оценены по достоинству.

Доминго давно научился использовать все, что попадется под руку: гвозди, осколки бутылок, щепки – не важно. Он плотно забивает этим хламом пушечный ствол и стреляет. Капитан

весьма ценит его за это, поскольку пушечных ядер часто не хватает.

Доминго: приспешник

Мощь 3, Мастерство 2, Разум 3, Стойкость 3, Характер 2

Репутация: -13

Преимущества: Водачке (Ч/П), Монтенский, Кастильский, Кресентский, Обостренные чувства, Пиратский трюк (Быстрое выхватывание)

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 2, Узлы 2, Рангоут 3, Картография 3, Плавание 3, Определение погоды 2

Ученый: История 1, Математика 4, Философия 2, Исследование 2, Астрономия 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 3, Спринт 2, Метание 3, Поднятие тяжестей 4, Выход во фланг 3

Капитан: Стратегия 3, Тактика 1, Засада 4, Подкуп 2, Пушки 5, Снабжение 3

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 4, Пинок 3, парирование (Импровизированное оружие) 4, Удар в горло 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 5, Перезарядка (Огнестрельное оружие) ?







Драма

Вступление

Эта глава – собрание новых элементов игровой механики, среди которых дополнительное правило для создания героя: использование Расклада Судьбы. В прочих книгах государств, которые выйдут позже («Авалон», «Кастилия» и т.д.) будут также представлены уникальные правила для Раскладов Судьбы, присущих именно этим народам. Также мы рассмотрим здесь расширения для морских сражений, новые Преимущества, новые Умения и Навыки, новое Снаряжение и новые варианты Прошлого.

Расклад судьбы

Ведьмы судьбы используют особый способ гадания, с помощью которого описывают судьбы тех, кто просит этого. Для этого они раскладывают пять карт из колоды СORTE в виде креста.



Первая карта это Сила человека. Она отражает его наиболее благородное качество.

Вторая карта это Слабость человека. Она указывает на его самый значимый изъян.

Третья карта это Прошлое человека. Она рассказывает о важном событии, которое сделало его тем, кто он есть.

Четвертая карта это Настоящее человека. Она показывает текущую ситуацию.

Пятая карта это Будущее человека. Она предупреждает о приближении важного события в судьбе, к которому стоит готовиться.

Обычно первая и вторая карта выбираются из старших арканов, а остальные три выбираются из двух мастей младших арканов, которые наиболее важны для клиента. Ведьмы судьбы обычно откладывают карты двора и не используют их для расклада, потому что они означают события, на которые никак нельзя повлиять.

Использование расклада судьбы при создании героя

Чтоб использовать эту систему, вам потребуется колода Таро. Вы должны сделать расклад после того, как определите базовые характеристики и национальность героя, но прежде всего остального. Отделите карты старших арканов, перемешайте и положите в одну стопку. Затем вытащите две масти, которые более значимы для вашего героя – в данном случае Мечи и Монеты – откладывая карты Пажей, Рыцарей, Королев и Королей. Смешайте обе масти вместе. Пираты имеют стойкую связь с мастями Мечей и Монет. Мечи отражают жестокий стиль жизни, а Монеты – тягу в материальным благам.

Перемешайте оставшиеся карты и разложите, как было описано выше. Вы должны сразу определиться, будете ли вы фокусироваться на Достоинстве или выберете Слабость. Если вы выберете Достоинство, ваш герой получает Добродетель, соответствующую этой карте, и вы платите 10 Очков Героя за расклад судьбы. Если вы выбираете Слабость, герой получает Недостаток, и вы получаете 10 Очков Героя для дальнейшего распределения. И, наконец, посмотрите описания Прошлого, Настоящего и Будущего, чтоб узнать, что ваш Герой получил (или потерял) от расклада.

Если у вас нет колоды Таро, будет трудно определить Силу и Слабость случайным образом, так что пусть ваш Мастер определяет их, а потом кинет кубик на Прошлое, настоящее и Будущее (нечет – Мечи, чет – Монеты, а затем кубик на старшинство карты).

Замечание: В некоторых колодах Монеты могут называться Пентаклями, а Мечи – Клинками или Кинжалами



Прошлое

Эти события, которые сформировали вашего героя и сделали его тем, кто он есть. Некоторые до сих пор нависают над ним.

Туз Мечей: В юности вы были учеником ремесленника и подавали большие надежды. К несчастью он разорился, и вам пришлось искать другую работу. Вы бесплатно получаете Умение Торговец с одним Базовым Навыком ранга 4.

Двойка Мечей: Как-то раз вы с другом отправились исследовать руины. В пещере вы разминулись и выбирались по отдельности. Через трое суток блужданий по туннелям вам удалось найти выход, и обнаружилось, что ваш друг сообщил всем о вашей смерти и присвоил все артефакты. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Вендетта по отношению к вашему богатенькому бывшему другу.

Тройка Мечей: Судно на котором вы путешествовали было атаковано пиратами. Один из них нанес вам рану в плечо, и она так толком и не зажила. Эта рука с тех пор постоянно слаба, зато лечение укрепило остальное ваше тело. Ваша Мощь уменьшается на 1, а Стойкость увеличивается на 1.

Четверка Мечей: Однажды вас высадили на прекрасном необитаемом острове – это был практически райский уголок. Несколько счастливых месяцев вы провели вдалеке от большой земли, после чего вас подобрал проходящий корабль. За эти месяцы вы успели неплохо поднатореть в ремесле охотника. Вы бесплатно получаете Умение Охотник, но должны взять одним из Базовых Навыков Выживание.

Пятерка Мечей: Вы играли в азартные игры в одной таверне, полной моряков, когда здоровенный мужик заорал что вы жульничаете и принялся тыкать в вас ножом. Вы схватили бутылку и с размаху разбили ее о голову супостата, а потом с ужасом поняли, что убили его. И хуже того, оказалось, что его брат – отъявленный пират, и вскоре вы ощутили на себе его излишне пристальное внимание. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Жертва охоты.

Шестерка Мечей: Вы очень много путешествовали и знаете кучу языков. Вы получаете 3 ОГ, которые можете потратить только на Преимущества Язык.

Семерка Мечей: Как-то раз на островке, ежащем вдали от морских путей, вы наткнулись на одинокую пещеру. Войдя в нее вы обнаружили тайник с пиратской добычей. Опасаясь, что хозяева могут вернуться и застукать вас в пещере, вы взяли, что смогли и убежали. Пираты все же заметили вас, но было уже поздно, и вы сумели покинуть остров. С тех пор они разыскивают вас. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Преимущество Сирнетский артефакт и 1-очковое Прошлое Жертва охоты.

Восьмерка Мечей: Исследуя остров вместе с частью своей команды, вы попали в засаду аборигенов и были поражены дротиком, смазанный парализующим ядом. Вы беспомощно наблюдали, как умирали остальные члены команды, но подойдя к вам,

дикари увидели блестящий медальон, который многие годы назад передал вам дед, и с криками ужаса разбежались. В конце концов, вы вернулись на корабль и покинули остров, но загадка медальона захватила вас навсегда. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Преимущество Сирнетский артефакт. Это серебряный медальон, свойства которого неизвестны.

Девятка Мечей: Когда вам было пять, отец отвел вас к ведьме судьбы, чтобы узнать ваше будущее. Она сказала, что через вас придет смерть всему семейству. Ваш отец назвал ее вруней и в бешенстве выбежал прочь, а через два месяца вы подхватили Белую Смерть. Вам удалось выжить, однако все ваши ближайшие родственники умерли. Всю жизнь вы несете груз (незаслуженной) вины. Вас вырастил кто-то из дальних родственников. Вы имеете иммунитет к Белой Смерти, однако все ваши близкие родственники мертвы.

Десятка Мечей: Ваша мать растила вас одна, и всегда рассказывала, что ваш отец – богатый дворянин. Когда вам было восемнадцать, она тяжело заболела и вы отправились к нему просить денег на лечение. Он отказался признать вас сыном, а также нанял банду похитителей, которые поймали вас и вывезли в море. Когда вам, наконец, удалось бежать с корабля и вернуться домой, мать уже умерла от своей болезни, а отец по неизвестной причине покинул город. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Вендетта по отношению к своему отцу. Когда вы найдете его, будет очень непросто избежать убийства.

Туз Монет: Дядя, которого вы не видели многие годы, умер, оставив вам свой морской сундук. Открыв его, вы нашли внутри часть карты сокровищ. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Карта сокровищ (на самом деле оно 3-х очковое, но еще часть карты находится у злодея)

Двойка Монет: Вы посетили так много портов, что всех и не упомните. Хорошая

сторона дела в том, что вы знаете как заказать кружку пива в любом портовом кабаке Тейи, на любом языке. Вы бесплатно получаете Преимущества Авалонский (ПВР), Кастильский (ПВР), Айзенский (ПВР), Монтенский (ПВР), Вендельский (ПВР) и Водачче (ПВР) (см. стр. 98).

Тройка Монет: За долгие годы вы обзавелись массой контактов в преступном мире, самым примечательным из которых является Скупщик, которому вы можете полностью доверять. Вы бесплатно получаете 3-х очковое преимущество Связи.

Четверка Монет: Своей бережливой натурой вы заработали себе репутацию скупердя. Вы получаете удвоенное количество денег на старте, но ваша репутация понижена на 5.

Пятерка Монет: Ваш отец направлялся домой, чтобы передать вам семейный клинок, когда пираты напали на его судно. Они никому не причинили вреда, но забрали у него меч, угрожая в случае отказа убить одну из пассажиров. Единственное, что досталось после этого вам – название пиратского корабля: «Дикий гусь». Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Охотник. Если вы отыщете семейный меч, то он будет представлять собой фехтовальный клинок с одним дополнительным несохраняемым кубиком на броски повреждения.

Шестерка Монет: Ваша добросердечная натура принесла вам репутацию щедрого человека. Вы получаете уполовиненное количество денег на старте, однако ваша репутация увеличивается на 5.

Семерка Монет: Не так давно, гуляя, вы услышали женский крик о помощи. Бросившись на зов, вы повергли троих нападавших на даму разбойников. Оказалось, что она богата, и вы получили щедрую награду за свою помощь. Вы начинаете с одним из предметов на ваш выбор, стоимостью до 500 гильдеров.

Восьмерка Монет: Вы посвятили себя учебе, и это принесло свои плоды. Когда все ваши Навыки уже приобретены, выберите один из Гражданских Навыков. Вы получаете половину Опыта, необходимого для усовершенствования этого Навыка. Этот Опыт нельзя потратить ни на что другое.

Девятка Монет: Во время всех ваших путешествий у вас всегда оставалось местечко, чтобы спрятаться. Ваш друг, владелец этого безопасного домика, не предаст вас даже находясь на краю смерти. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Преимущество Связи. Единственное, что этот контакт может — спрятать вас на время нахождения в городе, но иногда это именно то, что нужно.



Десятка Монет: Несколько лет назад к вам явился представитель тайного общества и пригласил вступить. Естественно, вы согласились. Вы получаете 5 очков для приобретения Преимущества Членство в тайном обществе по вашему выбору.

Настоящее

Эти события описывают события, в которые герой готов впутаться прямо сейчас. Скоро они произойдут, нравится это ему или нет.

Туз Мечей: Похоже, за вами присматривает ангел-хранитель. Вы начинаете свое первое приключение с тремя дополнительными кубиками Драмы.

Двойка Мечей: У вас началась светлая полоса. Вам удалось отыскать себе сразу двух патронов, которые не знают друг о друге. Пока вы будете действовать осторожно, можно будет получать деньги сразу от обоих, но если все выплывет на свет, вас ожидают серьезные проблемы. Вы бесплатно получаете два 2-х очковых Преимущества Патрон. Если он узнают друг

о друге, вы потеряете эти Преимущества, взамен получив два 1-очковых Прошлых Немезида.

Тройка Мечей: Былая любовь настигла вас и твердо решила сделать из вашей жизни комар. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Потерянная Любовь.

Четверка Мечей: Последнее время ваша жизнь была безмятежной. Хотя на ваш взгляд это и великолепно, все же такой образ жизни несколько притупил ваши качества, связанные с постоянным ожиданием опасности. Уменьшите значения всех ваших Прошлых на 1 до минимума 1.

Пятерка Мечей: Вы только что унизили могущественного дворянина. В общем-то, это был несчастный случай, но дворянин принял оскорбление своей чести весьма близко к сердцу и теперь, похоже, твердо решил повергнуть вас. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Немезида.

Шестерка Мечей: Разбирая старые семейные бумаги, вы обнаружили странный документ. На нем, как оказалось, стояла подпись главы местного отделения Общества Исследователей. Документ дает владельцу и его спутникам право на одно путешествие по Тейе на корабле Общества.

Семерка Мечей: У вас только что украли кошелек. Перед приобретением начального снаряжения, бросьте два взрывающихся кубика и вычтите выпавшее количество гильдеров из своего начального капитала.

Восьмерка Мечей: Кто-то покушается на ваше доброе имя. Одни говорят, что это менестрель, другие указывают на знаменитого драматурга. Вы пока не решили, кому верить, но твердо знаете, что все это следует прекратить как можно быстрее. На вас уже начинают странно поглядывать, когда слышат ваше имя. Вы теряете по 1 очку Репутации каждую неделю, пока не устраните проблему.

Девятка Мечей: Во время полосы неудач вы неосторожно поспорились с умелым фехтовальщиком. Ваша дуэль до смерти должна состоять ровно через месяц. Не так уж много времени для подготовки к смерти, но придется как-то уложиться. Если вы попытаетесь избежать дуэли, ваша репутация будет навек разрушена, и никто не станет более относиться к вам всерьез (-10 очков Репутации).

Десятка Мечей: Корабль, на котором вы служили, покинул порт раньше, чем вы успели вернуться на борт. На нем остались все ваши деньги и вещи. Вы не получаете стартовых денег и собственности, за исключением той, за которую заплачено Очками Героя (например Драхенайзен, Сирнетские артефакты, и т.д.)

Туз Монет: На днях, в награду за спасение своей жизни, один купец дал вам небольшую долю в своем магазине. Вы ежемесячно получаете прибыль в размере 2 взрывающихся кубиков гильдеров.

Двойка Монет: Вы взяли займ у могущественного торговца (возможно, зря) и вложили в крайне опасное предприятие. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Долг. Дело приносит вам 3 взрывающихся кубика гильдеров ежемесячно, но кредитор также требует 3 взрывающихся кубика гильдеров в месяц. Если удача не будет вам благоволить, вас ждут серьезные проблемы.

Тройка Монет: Недавно вы закончили выполнять ремесленный заказ для церкви Пророков. Вне зависимости от того, разделяете ли вы их веру, они хорошо платят. Вы бесплатно получаете Умение Человек искусства и дополнительную сумму в 100 гильдеров на начало игры.

Четверка Монет: Годами вы бережно хранили свои деньги. К несчастью, недавно грабитель забрал все ваши сбережения, оставив приметную «визитную карточку» (обсудите с Мастером, что именно

это было). Вам нужно действовать быстро, через месяц след станет слишком холодным, чтобы по нему можно было кого-то найти. Вы бесплатно получаете 1-очковое Прошлое Охотник.

Пятерка Монет: Последний визит в игорный дом был для вас неудачным, в отличие от ваших друзей. Отделите половину своих начальных денег и раздайте остальным членам отряда. Они могут отдать ваши деньги, если вы сумеете уговорить их на это.

Шестерка Монет: Недавно вы поделились деньгами с молодой женщиной, которой это явно требовалось. Оказалось, что она ведьма судьбы. Вы начинаете игру с двумя кубиками Благословения, связанного с мастью Монет. (см. стр. 210 в «Руководстве игрока», перевод Отшельника)

Семерка Монет: Вашу младшую сестру в раннем возрасте похитили пираты. После многих лет поисков, вам, наконец, удалось напасть на след. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Пропавший родственник.

Восьмерка Монет: Благодаря счастливой случайности, ваш доход скоро увеличится. Через месяц он станет больше на 25%.

Девятка Монет: Наследство вашей двоюродной бабки достанется вам через три месяца. Оно составляет 1500 гильдеров.

Десятка Монет: Недавно вы воссоединились со своим братом, которого не видели много лет. Покинув вас, он стал членом Общества Исследователей. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Преимущество Связи.



Будущее

Это события, которые вырисовываются в будущем вашего героя. Возможно,

причиной им станут те решения, которые он уже принял в прошлом, а может ему только предстоит их принять. Эти предсказания намеренно сделаны туманными; Мастер должен сам придумать, как именно они проявятся в ходе игры.

Туз Мечей: Скоро ты повстречаешь любовь всей своей жизни (Романтика 2)

Двойка Мечей: Скоро тебе придется выбирать, кому хранить верность (Обязанность 2)

Тройка Мечей: Древние невзгоды, вызванные твоим семейством, падут на твои плечи. (Проклятый 2)

Четверка Мечей: Отблеск совершенства коснется тебя, и остаток жизни ты будешь стремиться повстречать его вновь. (Миг восхищения 2)

Пятерка Мечей: Друг обратится для тебя величайшим соперником. (Соперничество 2)

Шестерка Мечей: Ты отправишься в далекое путешествие и встретишь много иноземцев (Принуждение к сотрудничеству 2)

Семерка Мечей: Скоро будет пролит свет на твою прежнюю жизнь. (Истинная личность 2)

Восьмерка Мечей: Клятва, данная тобой, принесет тебе великое несчастье. (Клятва 2)

Девятка Мечей: Темный человек из твоего прошлого вернется, чтобы встретиться с тобой вновь. (Побежденный 2)

Десятка Мечей: Некто, кого ты любишь, скоро предаст тебя. (Потерянная любовь 2)

Туз Монет: Жизнь готовит тебе неожиданный поворот. (Награда за голову 2)

Двойка Монет: Богач скоро нанесет тебе визит. (Долг 2)

Тройка Монет: Усилия старых знакомцев скоро принесут плоды (Жертва охоты 2)

Четверка Монет: Осторожность мудра, параноя – глупа. (Страх 2)

Пятерка Монет: Ты никогда не вернешься домой. (Изгнанник 2)

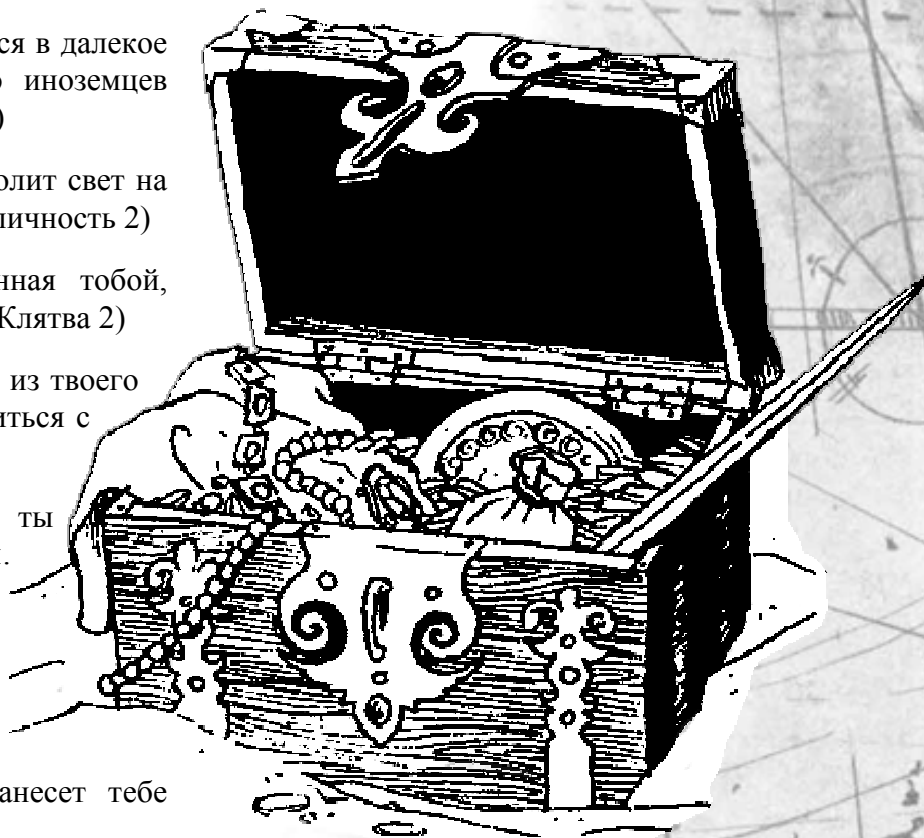
Шестерка Монет: Твое добросердечие будет преследовать тебя. (Немезида 2)

Семерка Монет: Настойчивость приводит к великолепным результатам. (Карта сокровищ 2)

Восьмерка Монет: Одно из твоих творений выскользнет из твоих пальцев. (Охотник 2)

Девятка Монет: Тебя будут узнавать незнакомцы. (Ошибка 2)

Десятка Монет: Ты скоро воссоединишься с самым любимым из потерянных. (Пропавший родственник 2)



Герой: детали образа

Новая Школа боя: Роджерс

Страна происхождения: Нет (любой персонаж берет эту школу за 25 ОГ)

Описание: Роджерс – стиль боя, с давних лет передаваемый от пирата к пирату. По слухам, капитан Роджерс заложил когда-то основы, но за прошедшее время было привнесено так много новшеств, что итог, скорее всего, мало напоминает изначальный стиль. Старые приемы исчезают, а новички со временем вырабатывают свои собственные.

Стиль Роджерса строится на применении массы трюков, с помощью которых боец запутывает и обманывает противника. Кроме того, данный стиль учит бойцов уверенно держаться на ногах, находясь на корабле. Пока сухопутные крысы хватаются за поручни, пираты неотвратимо приближаются, чтобы убивать.

Главная слабость Роджерса – специфическая манера ставить ноги, основанная на удерживании равновесия. Хотя обычно это весьма эффективно, внимательный противник способен отмечать положение ног пирата, в котором он не сможет эффективно увернуться. Данная особенность так глубоко вбита в головы последователей Роджерса, что сохраняется даже в бою на суше.

Основные требования: Фехтование, Грязная драка

Навыки фехтовальщика: Захват оружия (Фехтование) (*Bind*), Ближний бой (*Corps-a-corps*), Обезоруживание (Фехтование) (*Disarm*), Поиск слабости (Роджерс) (*Exploit weakness*).

Новичок: Вы можете использовать свой Навык Равновесия в качестве защитного. Кроме того, вы выучили один Пиратский Трюк.

Специалист: Вы добавляете +5 к TN для попадания по вам, если находитесь на корабле и знаете, что вас атакуют. Также вы выучили еще один Пиратский Трюк.

Мастер: Вы получаете бонус +2 к своему рейтингу Страху (см. «Книгу Мастера», стр. 175). Если у вас нет собственного рейтинга Страху, то он становится равен 2. Кроме того, вы выучили еще два дополнительных Пиратских Трюка.

Пиратские Трюки

Пираты, которые изучают стиль Роджерса, пользуются разнообразными хитростями и трюками, чтобы дурачить противника, и могут выбрать их из этого списка.

Быстрое выхватывание: Вы можете выхватить и выстрелить из пистолета в одно действие.

Вторая рука: Вы не получаете штраф за вторую руку, если используете пистолет.

Держи свою выпивку: Вы бесплатно получаете Преимущество Способность пить. Вдобавок вы получаете свободный подъем, когда атакуете пивной кружкой (импровизированное оружие: 0с1 урона).

Зашипить: Вы бросаете и сохраняете один дополнительный кубик на повреждение, когда атакуете противника, используя такелажную шпильку (ваша атака наносит 2с2 повреждений, Мощь не включается). Вы не получаете штрафа за вторую руку, если держите в ней такелажную шпильку.

Морская походка: Вы бросаете и сохраняете дополнительный кубик, используя Навык Равновесия. Это не увеличивает TN попадания по вам, если Равновесие используется в качестве пассивного Защитного Навыка, но может увеличить бросок активной защиты.

На клинке: Потратив одно действие, вы можете воткнуть кинжал в расположенный рядом парус и спуститься на палубу, избежав урона от падения. В процессе вы можете атаковать кого-нибудь внизу, используя Мастерство + Равновесие. Если атака успешна, вы наносите один кубик повреждений за каждые два уровня вашего спуска, округляя вниз.



Навались!: Результаты бросков abordaжа для вашей стороны увеличиваются на 1. До трех бойцов Роджерса одновременно могут улучшать бросок abordaжа одной из сторон.

Подхват: Вы можете подхватить клинок с земли и атаковать им в том же действии, если на начало действия стояли рядом с ним.

Против борта: Вы получаете свободный подъем, когда используете Ближний бой (*Corps-a-corps*) против того, кто использует Равновесие в качестве защитного Навыка.

Смерть с небес: Если вы стоите хотя бы на один уровень выше своего противника, вы можете потратить действие чтобы пролететь, держась за что-нибудь, и атаковать его, используя Характер + Полет на предмете. Если атака успешна, вы наносите 3с1 урона и ваш противник оказывается сбит с ног. Если атака провалена, вы должны просить Характер + Полет на предмете против TN 15 или свалиться с ног самому.

Новые Преимущества

Злодейская репутация (13): Данное Преимущество создано, прежде всего, для злодеев, однако герои тоже могут взять его с разрешения Мастера (и привести тому достойную причину). Злодей создал вокруг собственного имени массу мифов, которыми матери пугают детей, чтобы те были послушней. Один раз за сцену он может использовать одну из следующих двух возможностей:

Без пощады!: Злодей может потратить кубик Драмы, чтобы получить рейтинг страха 2 до конца текущей сцены. Если он и без того наводит ужас и обладает изначальным рейтингом Страх, то данная возможность увеличивает его на 2.

Я слышал о нем!: Злодей может потратить кубик Драмы, чтобы понизить свою Репутацию на 20 до конца текущей сцены. Все кубики Репутации, которые он использовал до того, по-прежнему остаются потраченными.

Корабль (10, 15 или 20): Преимущество, ранее находившееся на сайте www.7thsea.com. Сайт давно не работает, но, согласно «7th Sea Compendium», Преимущество Корабль приобретается за 10, 15 или 20 очков – которые впоследствии и будут потрачены на создание корабля в распоряжении героя (см. стр. 185 «Справочника игрока» в переводе Отшельника) – и может быть приобретено сообща, на очки, вложенные всей группой.

Орлиный глаз (2): Герой видит дальше большинства людей. Он получает два свободных подъема на проверки Восприятия, если требуется рассмотреть что-то расположенное вдалеке.

Пиратский трюк (3): Герой выучил один и только один из Пиратских Трюков, перечисленных для бойцов стиля Роджерса. Можно выучить еще трюки, выучившись самому стилю, что будет означать, что он теряет данное Преимущество, а трюк трюком ступени новичка в стиле Роджерса. Герои, уже изучающие Роджерс, не могут брать это Преимущество.

Сирнетский артефакт (различна): Герой начинает игру, обладая сирнетским артефактом. Данное Преимущество может быть приобретено несколько раз. Игрок должен выбрать один из артефактов, перечисленных далее:

Зеленый браслет (3): Этот браслет обнаружился в сетях, когда вы однажды рыбачили. Вы надели его, а позже, когда потрошили рыбу, нож соскользнул и вы порезали руку. Браслет засветился бледно-зеленым и рана закрылась сама собой. Один раз за сцену браслет излечивает у владельца 10 поверхностных ран. Это всегда первые раны, нанесенные владельцу в этой сцене, и они закрываются немедленно, так что не учитываются во время броска на ранение.

Золотой шарик (2): Вы нашли этот шарик на поле неподалеку от дома, где прошло ваше детство. Скоро вы выяснили, что если прижать его ногтем или сдавить другим способом, а потом бросить на землю, он начнет катиться к тому месту, где был сжат. Шарик никогда не «забывает» место и продолжает «помнить» до тех пор, пока не сдавишь его в другом месте. Двигаясь обратно он повторяет путь, которым

его несли, со скоростью небыстро идущего человека. Можно поднять шарик, сделать привал, а потом снова бросить и он покатится дальше. Если шарик достигает воды, он останавливается на берегу, а, будучи перенесен на другую сторону, может продолжать путь.

Красный абордажный тесак (2): Этот абордажный тесак однажды вынесло на берег. Отметив необычный внешний вид находки, вы справедливо предположили, что это сирнетский артефакт и взяли его себе. Клинок, судя по всему, способен повторять только что совершенный удар по врагу с точно таким же эффектом что и в первый раз. Один раз за сцену, после успешной атаки и нанесения повреждений противнику с помощью этого тесака, вы можете потратить следующее действие (когда до него дойдет очередь) и использовать кубик Драмы чтобы пробудить силу тесака. Клинок точно повторяет предыдущую атаку, включая бросок атаки и бросок повреждения (при условии, что значение броска атаки является успешным и в этот раз).

Механическая рука (2): Эта рука сделана из странного красноватого металла. Когда вы нашли ее, вы как раз недавно потеряли собственную левую руку. Из любопытства вы приставили находку к культе и она внезапно соединилась с вашим телом. Как оказалось, рука обладает больше силой и ловкостью, чем ваша настоящая, и вдобавок никогда не устает. Повредить ее так же легко как и обычную руку, но за несколько дней механизм благополучно восстанавливается, а если ее еще раз отрубят – всегда можно приставить ее обратно и она снова прирастет.

Потускневшие кружка и кран (2): Вы купили эти предметы у странствующего торговца, который не понимал, что попало ему в руки. Кран похож на те, которые ставят на пивные бочки. Кружка – высокий и узкий сосуд с ручкой, слишком массивной для человеческой руки. И то и другое, судя по всему, невосприимчиво к любым повреждениям. Если кран вставить в бочонок с водой, а потом открыть, ничего не произойдет. Однако, если в это время кто-то попытается отпить из кружки, в ней окажется жидкость из бочки. Жидкость появляется в кружке только если кто-то пьет из

нее, и никогда не переливается через край. Кран срабатывает, если присоединен к какому-то вместилищу. Нельзя получить бесконечный источник воды, просто зашвырнув его в пресное озеро.

Серебристая шкатулка (3): Когда вы впервые взяли эту шкатулку в руки, она открылась сама от вашего прикосновения. С тех пор вы единственный, кто может открыть ее. Шкатулка противостоит любым попыткам открыть или разрушить ее, хотя, возможно, другой сирнетский артефакт и смог бы помочь с этим. Внутренние габариты шкатулки 4 X 2 X 1 дюймов (10,6 X 5,8 X 2,5 см) и вы храните в ней самое дорогое из своего имущества.

Сияющий пояс (1): Надетый на вас, пояс начинает испускать неяркое бледное свечение, освещая все на двадцать футов (~6 метров) во все стороны, оставляя ваши руки свободными. Будучи застегнут, пояс может быть снят только владельцем. Он прекращает светиться, оказавшись на солнце или будучи растегнутым.

Скалящийся наруч (2): В этот массивный золотой наруч вправлен небольшой посеребренный череп какого-то животного. Вы купили эту штуку у старого и высохшего морехода, который утверждал, что когда-то она принадлежала самому капитану Роджерсу. Надев наруч, вы можете дважды быстро напрячь руку и тогда пасть черепа распаивается и выстреливает скелет кисти руки, за которым тянется тонкий серебряный трос. Дальность выстрела до 50 футов, попав во что-то, рука намертво вцепляется в это. Когда рука находит устойчивую точку захвата, трос начинает втягиваться и подтаскивать вас туда. Это работает так же, как крюкомет, разве что проще в использовании (TN 10 вместо 15) и вы можете быть уверены, что не соскользнете с веревки.

Тяжелый нож (2): Вы купили этот странный серый нож у таинственного человека в переулке. Вы обнаружили, что раны, нанесенные им, оказываются глубже и дольше заживают. Нож всегда наносит 3 дополнительные поверхностные раны в случае успешной атаки.

Украшенная перчатка и метательный нож (5): Вы получили эту пару артефактов в пода-

рок от своего друга археолога. Украшенная тонкой серебряной вышивкой перчатка оснащена скрытыми ножнами, в которых находится голубоватый сбалансированный метательный нож. Когда вы поднимаете руку в перчатке, делая замах для метания, в ней появляется нож. Вы можете метнуть нож только один раз в фазу, иначе он вернется в руку раньше, чем достигнет цели. Кроме того, нож должен находиться в своих ножнах хотя бы два часа в день, иначе он потеряет свои свойства до тех пор, пока снова не будет перезаряжен таким образом. Сама перчатка, судя по всему, получает энергию, будучи надета на руку. Вы должны носить ее хотя бы десять часов каждые сутки, иначе нож перестанет возвращаться в руку, пока перчатка вновь не проведет на ней десять часов подряд.

Новое Прошлое

Изгнанник

Когда-то у вас было место, которое вы звали домом. Потом что-то произошло, и вы были изгнаны, с запретом возвращаться под страхом смерти. Выбирая это Прошлое вы должны определить страну, из которой вас изгнали – если кто-то из ваших недоброжелателей поймает вас на ее территории, вас будет ждать казнь. Число очков, вложенных в это Прошлое, определяет, насколько широко известен проступок вашего героя и насколько суровым в случае чего будет приговор.

Карта сокровищ

Не важно, как вам досталась карта – возможно, вы купили ее у старого гадателя или получили в наследство от отца – но она определенно на что-то указывает. С разрешения Мастера несколько игроков могут одновременно взять это Прошлое и располагать разными фрагментами одной и той же карты. По своему желанию вы можете снизить стоимость данного Прошлого на 1 пункт, и тогда один из фрагментов карты окажется в руках злодея. Количество вложенных в это Прошлое очков определяет, насколько опасно будет следовать указаниям карты и насколько крупная добыча ждет вас в конце.

Миг восхищения

Когда-то вы увидели нечто столь прекрасное – столь мимолетное – что остаток своей жизни посвятили попыткам вернуться и увидеть это снова. Возможно это было Седьмое Море, прекрасная женщина на неотмеченном на картах острове, или таинственный и статный незнакомец, мелькнувший в вашей жизни лишь на один вечер. Возможно даже, это был златой град, сиявший вдалеке. Вне зависимости от того, что именно это было, с тех пор повседневность стала куда меньше увлекать вас. Количество вложенных в это Прошлое очков определяет, как сложно будет воссоздать миг восхищения, и насколько сильное воздействие (позитивное или негативное) оно окажет на вашу жизнь, когда вы достигнете успеха.

Награда за голову

За вашу голову назначена награда. Охотники за головами, служители закона и прочие подобные герои – все они высматривают ваше лицо, а розыскные грамоты развешаны в каждом порту. Количество вложенных в это Прошлое очков определяет, сколько власти платят за вашу поимку: 1000 гильдеров за пункт.

Принуждение к сотрудничеству

Вас захватили в плен пираты. Прямо сейчас вы прикованы к веслу на нижней палубе или неохотно прислуживаете капитану, выжидая момента чтобы поднять мятеж или прыгнуть за борт. В самом худшем случае вы можете находиться даже на борту «Багряного Роджера». Данное Прошлое можно взять только с разрешения Мастера. Количество вложенных в это Прошлое очков определяет, как сложно вам будет бежать или поднять бунт и насколько опасно будет пытаться это сделать.

Пропавший родственник

Многие годы назад ваш близкий родственник пропал или был похищен. До того ваши отношения были весьма близкими, и произошедшее столь потрясло вас, что вы посвятили остаток жизни поискам. Количество вложенных в это Прошлое очков определяет, насколько

сложными будут поиски родственника и насколько остра будет его реакция (как позитивная, так и негативная) когда вы, наконец, достигнете успеха.

Новые правила по языкам

Поверхностное знание языка

Герой, который хочет выучить только самые основы какого-то языка, может приобрести его со скидкой в 2 ОГ (до минимума в 1 ОГ). Эффект Преимущества Лингвист также учитывается и в этом случае. Герой, поверхностно знакомый с языком, понимает только простейшие элементы, вроде общих глаголов, существительных и т.д. При любых сомнениях, понял ли герой сказанное, бросьте кубик. Если выпадает 8 и меньше, смысл сказанного удастся разобрать. Если выпало 9 или 0, герой не понимает ни слова. Чтобы отметить, что герой знаком с языком только поверхностно, сделайте пометку (ПВР) рядом с названием языка на листе персонажа.

Пиджин

Когда два языка долго находятся в тесном контакте, как это бывает в крупных портах, это часто заканчивается возникновением причудливой смеси этих языков. Герой может приобрести пиджин, выбрав два языка, которые буду смешаны, и приобретя каждый со скидкой в 3 ОГ (минимальная общая стоимость – 1 ОГ за оба языка сразу). Герой, который знает пиджин, понимает только простейшие понятия обоих языков. При любых сомнениях, понял ли герой сказанное, бросьте кубик. Если выпало 5 и меньше, смысл сказанного удастся разобрать. Если больше – герой не понимает ни слова. Чтобы отметить, что герой знаком с пиджин-версией языков, сделайте пометку (ПДЖ) рядом с названиями этих языков на листе персонажа.

Новые Умения

Капитан

Капитаны очень похожи на Командиров, за одним серьезным исключением. Вместо того, чтобы учиться, как использовать стационарную артиллерию, что на борту корабля все равно бесполезно, они изучают искусство Подкупа. Вооруженные этим Навыком, они всегда готовы к разговору с бесчестным начальником порта или жадным сборщиком пошлин.

Базовые Навыки

Стратегия: Стратегия позволяет вам формулировать боевые планы и организовывать перемещение в крупных масштабах. Вы знаете, когда ваш корабль должен двинуться в атаку и на какой воде удобнее держать оборону. Этот Навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Книге Мастера».

Тактика: Тактика позволяет вам командовать в бою группой людей, следовать приказам вашего руководителя (который, вы надеетесь, обладает Навыком «Стратегия»). Вы можете организовать перестроение, вдохновить солдат на нападение на противника или вести их вперед под пулями. Этот Навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Книге Мастера».

Дополнительные Навыки

Воодушевление: Вы можете вдохновить людей на то, чтобы сражаться до победы. Ваши люди слышат ваши слова до и во время битвы и знают, что они непобедимы. Они знают, что вы принимаете правильные решения, и знают то, что отдадут свои жизни не напрасно. Этот Навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Книге Мастера».

Дипломатия: Искусство дипломатии – искусство мира. Слова предотвратили больше войн, чем вызвали пушки. Ваши искренние уверения могут успокоить любого человека, за исключением раз-

ве что самого задиристого и разъяренного дуэлянта. Они помогут сохранить вашу кровь там, где ей положено находиться – в ваших жилах.

Засада: Вы знаете, как найти места, в которых можно устроить засаду, а так же признаки, по которым можно определить присутствие в таких местах людей. Этот Навык может использоваться как для того, чтобы поставить засаду, так и для того, чтобы ее обнаружить. Правила по использованию этого Навыка изложены в разделе «Драма» «Справочника игрока» (стр. 182 перевода Отшельника).

Картография: Используя набор картографических инструментов, вы можете составлять понятные карты. За надежную карту, проданную подходящему покупателю, можно выручить хорошие деньги. Успешный бросок с этого Навыка позволяет создать четкую и точную карту. Но завал с броска может безжалостно забросить корабль идущий по ней напрямиком в Седьмое Море.

Командование: Этот Навык поможет вам оказаться достойным ожиданий ваших людей после того, как вы используете Навык Воодушевление, когда они уже верят в вас. Используя Командование, вы можете определять, на что способен каждый из ваших людей и раздавать указания, кому и как лучше делать свое дело, не мешая остальным. Как правило, этот Навык используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Книге Мастера».

Подкуп: Правильно примененные деньги способны смазать колеса бюрократии, открыть многие двери и заставить стражников пересмотреть свою лояльность. Вы знаете, где, когда, как и сколько нужно дать.

Пушки: К качке и поворотам корабля требуется привыкнуть. Это особенно справедливо во всем, что связано со стрельбой из бортовых пушек корабля. Моряки, владеющие этим Навыком, способны вести стрельбу, зная правильные приемы и умея рассчитывать время. При стрельбе из бортовых орудий корабля в

качестве броска атаки используется Навык Пушки командира расчета орудия.

Снабжение: Зачастую войны выигрывает именно тот, кто имеет самое сытое и отдохнувшее войско. Навык Снабжение позволяет определить, какое количество запасов требуются армии и то, как их лучше доставить туда, где они необходимы. Как правило, этот Навык используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в «Книге Мастера».

Китобой

На Тейе ремесло китобоя гораздо сложнее, чем в нашем мире. Китовые стада охраняют внушающие трепет левиафаны, которые нападают не только на тех, кто причиняет боль китам, но и вообще на любое судно, распространяющее запах китовой крови. Китобои обычно пугающе сильны, совершенно бесстрашны и прекрасно плавают.

Базовые Навыки

Метание (Гарпун): Когда вы метаете (или просто атакуете) данным оружием, вы должны использовать этот Навык. Дистанция атаки для гарпуна равна 5 плюс удвоенное значение Мощи.

Равновесие: Если во время шторма капитан велит вам лезть на ванты и закрепить мачту, Навык Равновесие может спасти вашу жизнь. Он отвечает за то, чтобы не упасть даже в самых неблагоприятных условиях. Он используется в качестве защитного Навыка в бою на палубе корабля, находящегося в море или в ситуациях, когда опора под ногами неустойчива. Мастер сообщит вам сложность выполнения конкретного действия на борту идущего под парусом судна или в других особых условиях.

Узлы: Вы обладаете навыком завязывания всех основных морских узлов и знаете, чем отличается укорачивающий снасти узел «баранья нога» от «двойной петли».

Дополнительные Навыки

Знание моря: Вы знаете легенды и истории, ходящие среди моряков. Если какой-то остров имеет репутацию населенного призраками, вы наверняка знаете легенду о нем.

Знание ядов: Китобои используют во время охоты отравленные гарпуны, чтобы отгонять левиафанов. Этот Навык дает вам знания, какой яд в каком случае использовать, как с ними обращаться и как безопасно хранить. Подробная информация о ядах содержится в «Книге Мастера».

Определение погоды: Неважно, как вы предсказываете погоду. Возможно, у вас начинают болеть мозоли или суставы, может быть, вы просто умеете разбираться в приметах. Вы всегда знаете, что надвигается шторм, и можете быстро прикинуть, насколько сильным он будет. Правила по погоде могут быть найдены в «Книге Мастера».

Плавание: В случае, если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно. За исключением, конечно же, возможной встречи с акулой и не менее возможного шторма. В «Книге Мастера» имеются правила по плаванию. Там же находятся и правила, описывающие шансы утонуть.

Прыжки: Вы прыгаете выше и дальше большинства людей. Зачастую это оказывается полезным, когда вы исследуете пыльную гробницу или убегаете по крышам домов. Кроме того, этот Навык используется в качестве защитного во время прыжков.

Изменения в Умении

Торговец

Дополнительные базовые Навыки

Корабел: Данный Навык используется для строительства и усовершенствования судов.

Плотник: Данный Навык используется при изготовлении деревянной мебели и прочих подобных изделий. Для усовершенствования и строительства судов должен использоваться Навык Корабел.

Новое снаряжение

Пушки

Одно из самых смертельных вооружений любого военно-морского флота — пушки. В реальном мире мало кто из людей, получивших попадание

пушечного ядра (или хотя бы стоявших неподалеку от места попадания), выжили, чтобы поделиться впечатлениями. В Седьмом Море мы постарались сделать так, чтобы пушки все еще пугали игроков, но не были при этом оружием типа «один выстрел – один труп». Мы пошли на компромисс: достаточно стойкий герой способен пережить выстрел из пушки, чтобы вы могли считать – попадание пришлось по касательной. С другой стороны, хороший бросок на повреждение вполне может отправить цель в могилу.

Пушки наносят повреждения в соответствии со своим размером (см. таблицу ниже). Герой, в которого попали из пушки, получает одно Драматическое ранение и еще по одному за каждые 5 очков завала броска на Ранения, с округлением вниз. То есть, герой, заваливший бросок на 25 (вполне вероятный исход для некоторых больших пушек) получает 6 Драматических ранений.

Хорошо то, что прицелиться из пушки в конкретного человека очень непросто, да и перезаряжаются они очень долго, так что вряд ли герои будут часто попадать под прицельный огонь из пушек.

Плохо же то, что в перезарядке пушки могут участвовать до трех человек, значительно ускоряя процесс. А самое плохое, что в морском сражении герои будут получать ущерб еще и от разлетающихся в результате попаданий ядер щепок и обломков. Исторически щепками поубивало больше народу, чем ядрами. Подробности этого можно найти в разделе Расширение морских сражений (стр. 105)

Абордажный тесак

Тесаки это фехтовальное оружие (2с2). Они сбалансированы для рубки мяса и отлично разрубают плоть и кости, но вот с точностью удара у них проблемы. В результате бросок на атаку героя страдает от штрафа в один несохраняемый кубик, зато бросок на повреждение получает один дополнительный несохраняемый кубик, если используется абордажный тесак.

Крюкомет

Крюкометры обычно используются для выстреливания веревки с крюком-кошкой на другой корабль во время абордажа. Корабли должны находиться очень близко друг к другу, чтобы попытка увенчалась успехом, и герой должен сделать бросок на Мастерство + Атака (Огнестрельное оружие). Сложность ТН равна 5 + любые модификаторы дальности. Если бросок успешен, крюк успешно закрепляется в месте попадания и тогда, ухватившись за веревку, можно перескочить на корабль противника. Если бросок провален, крюк оказывается недоступен, пока герой не подтащит его к себе.

Урон: 1с1/ Дальн: 40 ярдов/Мал. дальн.: -10 на попадание/Больш. дальн.: -15 на попадание/
Перезаряд.: 25 действий

Гранаты

Здесь у нас удивительно неприятные устройства. Чаще всего это оболочка из кованого металла, заполненная порохом, и кусок пушечного фитиля, чтобы можно было поджечь. Подожженный фитиль добирается до пороха и тот

взрывается, разметывая шрапнелью осколков оболочки во все стороны.

Это расценивается как взрыв ранга 4 («Книга мастера», стр. 174), а шрапнель наносит всем героям в радиусе взрыва одно Драматическое ранение.

Пушки

Размер	Урон	Дальн.	Мал. Дальн.	Больш. дальн	Перезаряд
Палубная	6с5	200 ярдов	+15	+25	30 действий
6-фунтовая	7с6	225 ярдов	+20	+30	40 действий
10-фунтовая	8с7	250 ярдов	+20	+30	40 действий
12-фунтовая	9с8	275 ярдов	+20	+30	40 действий

ние и еще по одному на каждые 5 очков завала броска на ранения. Требуется одно действие, чтобы поджечь фитиль, и еще одно, чтобы бросить гранату.

К сожалению, фитиль является очень ненадежным запалом. Некоторые могут тлеть слишком долго, а некоторые наоборот сгорают в мгновение ока. Когда герой поджигает фитиль гранаты, он должен бросить кубик. Выпавшее число это число фаз, через которые граната взорвется, и если выпадает 0, то взрыв происходит немедленно. Граната всегда взрывается в начале фазы, раньше любых других событий, и персонаж, держащий или лежащий на гранате не имеет никаких шансов избежать взрыва. Не стесняйтесь сеять хаос с помощью этих новых игрушек, но сами старайтесь соблюдать осторожность.

Гарпун

Китобойное ремесло на Тейе весьма примитивно из-за опасностей, которые с ним связаны. Как правило, китобои стараются уничтожить всех левиафанов в округе с помощью отравленных гарпунов и пушечных залпов, не заботясь о судьбе останков. После этого используются метательные гарпуны для ловли менее опасных существ. Обычно гарпун это оружие 3с2, но против огромных существ (вроде китов или левиафанов), в плоть которых острие погружается гораздо глубже, он считается оружием 3с3. Как и у другого метательного оружия, дальность гарпуна составляет $5 + (2 \times \text{Мощь})$.

Новые правила боя

Бой в мелкой воде

Сражаясь в мелкой воде, герои используют равновесие в качестве защитного Навыка. Используя активную защиту, следует бросать $\text{Мощь} + \text{Равновесие}$ вместо Разума, поскольку движение в воде в большей степени зависит от силы, чем от изворотливости.

Пиратская дуэль

Традиционным способом разрешения конфликтов между пиратами является бой на ножах, во время которого левые руки бойцов связан двухфутовой веревкой. Как и обычные дуэли, бой может идти до смерти или только до первой крови. Используются следующие правила:

1.) Защитный Навык у обоих бойцов уменьшается на 1 из-за неудобств, создаваемых веревкой.

2.) Боец может потратить действие, чтобы попытаться повалить своего противника. Делаются встречный бросок $\text{Мощь} + \text{Равновесие}$ против $\text{Мастерство} + \text{Равновесие}$ противника. Если бросок успешен, противник оказывается сбит с ног.

3.) Любой из бойцов может укоротить веревку, намотав на запястье. Это требует встречного броска $\text{Мощь} + \text{Поднятие тяжестей}$ против $\text{Мощь} + \text{Поднятие тяжестей}$ противника. Если проверка успешна, каждый поединщик теряет еще один ранг в своем защитном Навыке до конца дуэли или пока намотавший не потратит действие на то, чтобы сбросить петлю с запястья.

4.) Любой из дуэлянтов может перерезать веревку (бросок не требуется), но это автоматически означает его поражение, он проигрывает дуэль и получает репутацию труса (-3 Репутации).

Прочие новые правила

Правила опьянения

Герои, употребляющие алкоголь, должны совершать проверку Мощи (добавляя кубики от Преимущества Большой) против $\text{TN } 10 \times \text{количество доз выпитого}$. Одна доза выпитого равна примерно одной кружке пива или грога, бокалу вина или стопке крепкого. Герои накапливают неудачи, если продолжают пить: сверьтесь с таблицей,

Таблица опьянения

Неудачи Штраф

- 1 Заплеток: Легкая затрудненность речи
- 2 Крен на левый борт: -1 несохраняемый кубик на броски до конца сцены
- 3 Паруса на воду: -2 несохраняемых кубика ко всем броскам; переходит в -1 в следующей сцене
- 4+ Тепленький: Вырубил до конца сцены или до момента траты кубика Драмы. Если герой очнется, то получит -3 несохраняемых кубика ко всем броскам, этот штраф сокращается на 1 каждую следующую сцену, пока не достигнет 0

чтобы определить штрафы от опьянения. Неудачи исчезают в конце сцены, как и любые штрафы, которые не должны длиться долго. Обладающие Способностью пить игнорируют данное правило.

Отнятие Преимуществ у героев

Некоторые Преимущества (Корабль, Имущество, Сирнетский артефакт и т.д.) могут быть украдены или уничтожены Мастером. Это обычно обесценивает их в глазах игроков, разве что будет существовать уверенность, что Мастер не станет лишать героя его верного клинка в каждой новой игре. Для начала рассмотрим аргументы обеих сторон, а потом приведем несколько советов, как лучше отнимать у героев их Преимущества.

Мастер:

- Если я дам ему использовать это Преимущество, он станет слишком силен.
- Может выйти интересное приключение, если он на время лишится своих вещей.
- Он вел себя глупо и сам виноват в потере своего Преимущества.

Игрок

- Я заплатил за это много очков. Вместо этого я мог бы взять больше Навыков и Умений, и их точно не украли бы.
- Мастер слишком сильно на меня давит. Я никак не могу использовать это Преимущество.
- Может хотя бы раз то, за что я заплатил, сработать как надо?

Да, аргументы Мастера верны. Однако, если Мастер чувствует, что определенные вещи сделают героев слишком сильными, он должен просто запретить их в своей игре, чтобы игроки спокойно вложили очки в другие позиции. Кроме того, временная потеря имущества может быть интересна раз или два, но не должна происходить слишком часто. Что касается глупого поведения, это оправданно только если остальные герои тоже страдают от постоянной потери умений и способностей из-за глупого поведения. Иначе игроки могут просто перестать покупать Преимущества, которые могут быть физически уничтожены или украдены. Они быстро поймут, что бросают очки на ветер, и серьезная доля атмосферы Седьмого Моря будет утрачена.

Если Мастер лишает героя преимущества, мы считаем, что он должен потратить количество кубиков Драмы, равное количеству Очков Героя, вложенных в данное Преимущество. Он может заимствовать эти кубики Драмы из числа тех, что ему только предстоит получить в ходе игры, однако после этого не сможет тратить или заимствовать новые, пока долг не будет погашен полностью. Такая трата кубиков Драмы отменяет Преимущество до конца текущей истории. Мастер может вернуть Преимущество и до этого, но в любом случае после окончания истории он должен вернуть Преимущество, дать нечто равноценное по ценности или дать герою взамен другие Преимущества, большей или равной стоимости. Это может быть возможностью для игроков получать Преимущества, ранее им недоступные.

Расширение правил мореплавания

В «Книге Мастера» на странице 140 упоминалось, что в этой книге будут описаны расширенные правила мореплавания. Это надстройка над ранее опубликованными правилами мореплавания, что следует учитывать, используя данное расширение.

Мореплавание в шторм

Правила по вождению корабля через шторм можно найти на странице 202 «Книги Мастера». Рулевой корабля бросает Характер корабля + свой Навык Кораблевождения, сложность броска определяется количеством повреждений, полученных кораблем от непогоды. Если бросок успешен, корабль не получает повреждений; в противном случае он теряет один кубик по выбору пилота, плюс еще один за каждый 5 очков завала броска рулевого.

Осадка судна

Осадка судна равна его Стойкости. Если глубина меньше Осадки, судно садится на мель. Когда это происходит, судно получает количество Критических Повреждений, равное разнице между его Осадкой и значением глубины в этом месте.

Мореплавание через рифы

Рифы и отмели опасны для неосторожных судов. При их возникновении сделайте Проверку Восприятия (TN 20), чтобы убедиться, что вперёдсмотрящий вовремя заметил угрозу. Если проверка провалена, то сделайте Проверку Восприятия рулевого (TN 30), чтобы обнаружить преграду в последний миг. Если и этот бросок провален, то судно садится на рифы (см. выше). Если один из бросков успешен, рулевой делает бросок Разум корабля + свой Навык Кораблевождения против сложности TN определенной Мастером (обычно около 20-30). Если он не справляется, судно садится на мель.

Корабельный Груз и Провизия

Груз корабля равен его Стойкости. Нельзя вести больше единиц груза, чем это число.

Чтобы держать команду сытой, необходимо выделять часть своего грузового объема под провизию. Одна единица Груза может прокормить 6 единиц Команды в течение месяца (либо 2 единицы Команды могут питаться три месяца и т.д.), если провизия не будет испорчена вредителями или просто не протухнет. Если на корабле нет провианта, экипаж поднимает мятеж и правит к ближайшему берегу, если может, а приказы капитана больше никто не слушает. Если пополнить запасы негде, раз в неделю умирает 1 единица Команды (что, как вы сможете увидеть в Расширении правил морских сражений, уменьшает шансы выживания судна в случае абордажа).

Порча (Возможное правило)

Для Мастеров, которые хотят чуть больше деталей (и писанины) в области провианта, мы предлагаем следующую систему.

Все, что находится в корабельном трюме, обладает TN Порчи. В конце каждой недели бросьте один кубик. Если результат равен или превышает TN Порчи продукта, он протухает. Каждую неделю добавляйте к броску один кубик, так что че-

TN Порчи

Галеты	TN 20
Вода	TN 20
Овощи, свежие	TN 5
Овощи, маринованные	TN 60
Овощи, сушеные	TN 30
Солонина	TN 50
Мясо, свежее	TN 5
Рыба, свежая	TN 5
Рыба, засоленная	TN 25
Рыба, копченая	TN 25
Алкоголь	TN 40

рез две недели в плаванья вы бросите два кубика, а через три недели их также станет три и т.д.

Если судно останавливается и пополняет запасы, Мастер снова начинает броски с одного кубика. Мастер может решить отдельно отслеживать разные позиции: («Вам удалось найти во Фрайбурге новые соленья, но вы так и не нашли солонины и пресной воды»), если он особенно жесток.

«Случайные» встречи

Концепция случайных встреч может разрушить дух приключенческой истории. Вместо этого Мастер может тратить кубики Драмы согласно таблице встреч, чтобы произвести незапланированное событие. Игровой баланс по-прежнему сохраняется, а Мастер имеет возможность воздействовать на сценарий.



Расширения правил морских сражений

На стр. 180-182 «Книги Мастера» можно найти базовые правила морских сражений. Далее представлена надстройка над ними, и так же, как расширение правил мореплавания, эти правила невозможно использовать в отрыве от базовой части.

Перемещение

Напоминание оригинальных правил перемещения: когда корабль тратит действие для разворота, одно из них должно быть действием текущей фазы, а общее значение потраченных кубиков действия должно быть равно или превышать значение Стойкости корабля.

Пример: «Восходящая слава» – галеон со Стойкостью 6 и Характером 3. Его кубики действия в этом раунде показали 2, 5 и 7. Он не может совершить разворот в первой фазе, если не использует для этого прерванное действие. Вдобавок, он не может развернуться в фазах 2-6, не потратив как минимум двух действий (2 и 5 или 2 и 7). Когда наступает седьмая фаза, он может совершить разворот, используя только действие 7.

Таблица встреч

Название	Цена	Детали
Сирены	1	6 сирен (см. «Книгу Мастера» стр. 161)
Неизвестный остров	1	Корабль натывается на остров, которого нет на картах
Церковное судно	2	Используйте 10-очковую бригантину исследователей (перевозит святую реликвию)
Торговое судно	2	10-очковая торговая шнява
Кресентская галера	3	Используйте 15-очковую пиратскую шхуну (с Мощью 4 и модификацией Весла)
Пираты	3	15-очковая пиратская шхуна
Военный корабль	4	20-очковый боевой мановар
Седьмое Море	4	Судно натывается на Седьмое Море
Штиль	5	Судно попадает в штиль
Провизия портится	5	1 Груз провизии протухает
Левиафан	6	1 левиафан (см. «Книгу Мастера» стр. 159)
Мятеж	6	Команда восстает против капитана

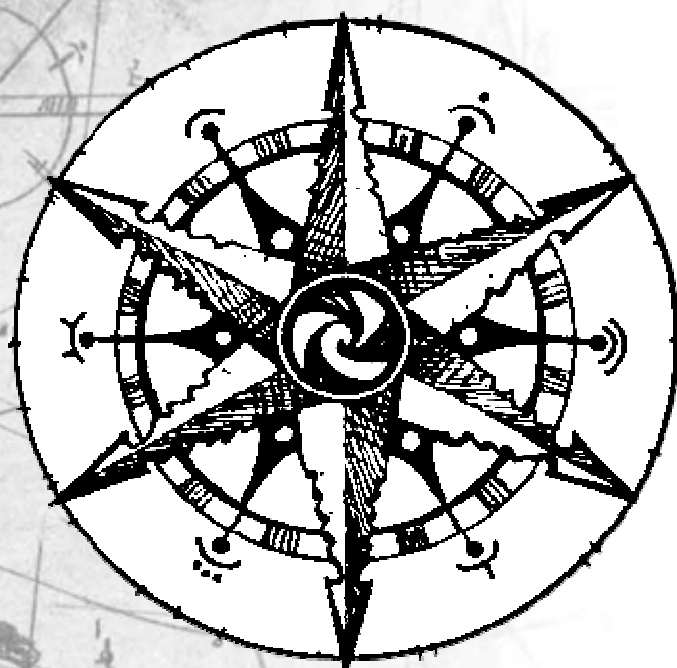
Абордаж

Следуйте данным правилам о время абордажей.

- 1) Герой может перепрыгнуть только на корабль, расположенный в соседнем гексе.
- 2) Игрок должен потратить действие чтобы начать абордаж.
- 3) Отнимите значение Команды атакуемого корабля от значения Команды атакующего корабля. Потом бросьте невзрывающийся кубик. Сложите результаты. Проконсультируйтесь с Абордажной таблицей.
- 4) Повторите шаги 1-3

Корабли могут продолжать тратить действия во время абордажа. Вычислите модификатор команд и бросьте кубик еще раз, снова обратитесь к таблице, и так до тех пор, пока Команда с одной стороны не станет равна 0. Конечно, одна из сторон может пожелать сдаться, что немедленно прекращает бой.

Как вариант, Мастер может пожелать отыграть абордаж как обычный бой – в таком случае рассматривайте каждый пункт Команды как отдельный отряд брутов рейтинга 2 и проводите бой как обычно.



Абордажная таблица

Результат	Потери атакующего	Потери атакованного
-9	Все	0
-7 – -8	4	0
-5 – -6	4	1
-3 – -4	4	2
-1 – -2	3	0
0	3	1
1 – 2	2	0
3 – 4	2	1
5 – 6	1	1
7 – 8	1	2
9 – 10	0	2
11	1	3
12 – 13	0	3
14 – 15	2	4
16 – 17	1	4
18 – 19	0	4
20	0	Все

Инерция

Корабль не развернешь с пол-пинка – это здоровенная деревянная машина. Поэтому каждый корабль должен двигаться вперед на количество гексов равное его Стойкости в начальной фазе по 1 каждый раунд (прежде чем любые действия будут совершены). Кроме того, корабль в течение одного раунда не может совершить больше разворотов, чем значение его Разума.

Столкновения и тараны

Когда один корабль врывается в другой, обратите внимание на Стойкость таранящего и сколько гексов он прошел за действие, в котором произошло столкновение. Сложите эти два числа, после чего оба корабля получают полученное количество Критических Повреждений. К примеру, если корабль со Стойкостью 3 прошел 4 гекса перед тем, как тара-

нить другой корабль, оба они получают по 7 Критических Повреждений.

Если два корабля столкнулись по инерции, это не считается тараном. Может быть, они поцарапали друг друга, или один въехал другому в корму. В этом случае оба корабля получают количество Критических Повреждений, равное большему из значений их Стойкостей.

Случайный урон героям

Когда корабль получает Критическое Повреждение по своей Команде (Мастерство) или Корпусу (Стойкость), все герои на борту должны совершить бросок Характер + Равновесие против TN 15

Таблица для тонущих кораблей

- 1: Корабль врезается в дно. Он опускается на мелководье, так и не затонув полностью.
- 2: Медленно тонет. Требуется 5с5 раундов на полное погружение.
- 3-4: Ложится на левый борт. Требуется 3с3 раундов на полное погружение, левый борт полностью скрывается к половине этого времени.
- 5-6: Ложится на правый борт. Требуется 3с3 раундов на полное погружение, правый борт полностью скрывается к половине этого времени.
- 7-8: Корабль разваливается: обломки затонут через 2с2 раундов.
- 9: Корабль погружается прямо и затонет через 1с1 раундов.
- 0: Корабль немедленно устремляется прямоком на дно, затягивая за собой все в пределах пятидесяти футов. Сделайте проверку Мощь + Плавание против TN 25 чтобы спастись. Все, кто не справляются, оказываются утнуты под воду и начинают тонуть.

или получить одно 2с2 повреждение от щепок и обломков, разлетевшихся от места попадания.

Особые заряды

Есть два типа специальных боеприпасов для пушек: картечь и кнippели. Шрапнель и картечь работают сходным образом, так что рассматриваются одинаково.

Картечь: Картечь (или шрапнель) наносит на два сохраняемых кубика урона меньше, но если любые Критические Повреждения нанесены с помощью картечи, первый кубик всегда теряется из Команды (Мастерство).

Кнippели: Кнippели наносят на два сохраняемых кубика урона меньше, но если любые Критические Повреждения нанесены с помощью кнippелей, первый кубик всегда теряется из Парусов (Характер).

Тонущие корабли

Как сказано на 182 странице «Книги Мастера», когда корабль получает вдвое больше Критических Повреждений, чем его значение Корпуса/Стойкости, он начинает тонуть. Мастер может вычесть Стойкость корабля из 20 и считать, что это количество раундов, в течение которых корабль полностью уйдет под воду, либо использовать приведенную здесь таблицу.

Опрокидывание корабля

Потратив три кубика Драмы во время шторма или иной опасной ситуации, Мастер может потребовать от рулевого проверки на опрокидывание корабля. Рулевой бросает Осадку корабля + свой Навык Кораблевождения против TN 15. Если он терпит неудачу, корабль переворачивается, сбрасывая всех за борт. Если нет — все в порядке. Герои, находящиеся на корабле, могут также решить отменить опрокидывание простой тратой трех кубиков Драмы.

Прорубание днища

Когда герои используют для атаки корабля оружие слабее пушки, то он наносит на два сохраняемых кубика меньше урона, чем обычно. Для топоров и других орудий, приспособленных для рубки дерева, урон уменьшается только на один сохраняемый кубик.



The background of the cover is a detailed, faded map. It features two prominent compass roses, one in the upper right and one in the lower left, with numerous lines radiating from them, likely representing sailing routes or currents. The map includes various geographical features, coastlines, and some handwritten-style text in Cyrillic, such as "Самойлова" and "Самойловы".

Справочник морехода

Своеобразное понимание чести. . .

Суть игры о пиратах может показаться сложноватой для понимания. В конце концов, что пирату делать на берегу?

Массу всего.

На этих страницах мы поговорим о пиратах и каперах, и о том, как использовать их в игре по Седьмому Морю. Пираты вовсе не превращаются в соль, ступив на твердую землю. Самая увлекательная часть игры за пирата, на самом деле, может проходить за многие мили от корабля. Сначала мы поговорим о игре в пиратов с точки зрения игрока, а потом рассмотрим кое-что полезное для мастера. Однако, прежде чем мы начнем, давайте прервемся и немного поговорим о пиратах вообще.

История и мифы

Давайте вернемся в те дни, когда пираты все еще плавали по морям. Мы увидим, что они сильно отличались от того образа, который имеется в головах у большинства из нас. Пираты редко участвовали в реальных сражениях, захватывая корабли. Чаше капитану достаточно было поднять Веселый Роджер, и все купцы в окрестных водах тут же складывали оружие, вместо того чтобы ввязываться в бой.

Образ пиратов и военных моряков, рубящихся стенка на стенку, это чаще всего вымысел. Условия на военных кораблях были настолько плохими, что при появлении на горизонте пиратского корабля, матросы частенько поднимали мятеж и правили навстречу пиратам с просьбой о присоединении.

Все романтические истории о захвате золота и серебра с золотых флотов в большинстве случаев – всего лишь романтические истории. Пираты гораздо чаще находили на захваченных судах экзотические специи, табак и хлопок, а вовсе не золото и серебро.

Пираты, живущие в наших мечтах, и пираты, жившие в нашем прошлом, это совершенно разные пираты. Очевидно, что Мастер и игроки будут смешивать историю с мифами до тех пор, пока не найдут пропорцию, идеально удовлетворяющую их вкус. Вариант, представленный здесь, на 20% состоит из истории и на 80% – из мифа.

Игрок

Играя пирата, всегда держите в голове несколько вещей. Во-первых помните, что вы часть команды, и на корабле у вас есть должность и обязанности. Вы не можете делать все что захотите, но можете быть лучшим в том, что делаете. Подбирайте концепт героя так, чтобы он дополнял остальных героев в игре.

Помните о своих родственниках и связях на берегу. Вы не родились в море, и до того как попасть сюда у вас тоже была какая-то жизнь. Имейте это ввиду и вложите несколько очков в соответствующие Умения.

Уделите пару минут и ознакомьтесь с Преимуществом Корабль. Если вы будете приобретать корабль вместе, то сможете разделить нагрузку, вместо того чтобы заставлять одного из игроков тратить все свои очки.

Наконец не забывайте, что вы герой. Пираты, которые грабят, жгут и выносят все подчистую – злодеи. Берек защищает Авалон, Альенде сражается за свободу своих людей, а Ингвильд мстит за Вестенманнавньяр. Эти капитаны – герои. Они не пытаются пленных и не вырезают целые поселения.

Помните, то, что вы пират, не делает вас подонком. Злодеи справятся с этим и без вашей помощи.

Чем заняться?

Итак, вы пират, у вас есть корабль и вы бороздите южные моря. Чем же теперь заняться? Пираты могут заработать немалые деньги, если будут умны, хитры или удачливы — а может и все вместе — и здесь у нас несколько путей, которыми можно это делать.

Захват судов

Классический пиратский способ заработать — преследование торговых судов, золотых флотов и прочих кораблей. Это подразумевает массу жестокости и *крайне* опасно. Большинство торговых судов не несут пушек, но на них масса морской пехоты. В конце концов, чтобы получить свою добычу, пиратам придется пойти на abordаж. Если судно просто утонет, прибыли не будет.

Кроме того многие золотые флоты — суда, везущие на родину сокровища — имеют эскорт из военных кораблей, хорошо вооруженных и готовых перехватить любых несговорчивых пиратов на своем пути. Пираты стараются избегать золотых флотов по данной веской причине. Гораздо проще запугать торговцев, нежели военных.

Контрабанда

Еще одно прибыльное дельце для пирата — контрабанда. Торговцы всегда ищут пути увеличить свой доход, и один из путей — избегать налогов и сборов. К тому же Тейянские пираты перевозят сирнетские артефакты для частных коллекционеров. Как ни странно, Общество Исследователей также обращается к пиратам для тайной перевозки предметов — особенно в водах Водачче.





Выкуп

Похищение богатых персон ради выкупа от их семей – способ заработка, вызывающий немало вопросов. Фактически, это, по многим причинам, попадает в категорию злодейских дел, но бывают случаи, когда подобные действия могут служить добру.

К примеру, юного мужчину или девушку принуждают к браку с совершенно отталкивающим, мерзким партнером-злодеем. Жертва, находящаяся в затруднении, имеет некую связь романтического свойства с пиратским капитаном, который немедленно похищает злодея. Какой выкуп? Вам решать. Естественно, о браке речь уже не идет.

Осмотр руин

Пираты возят множество разнообразного добра, но самыми опасными могут оказаться сирнетские артефакты. Золото и серебро не взрывается, когда их выносят под солнечные лучи. Гильдеры вряд ли смогут ожить в полнолуние и начать выедать глаза вашей команде. И как бы ни неприятно было держать в заложниках ведьму судьбы, она не сумеет спалить ваш корабль дотла, если вы уроните ее на палубу.

Ну – может и сумеет, однако это не отменяет факта, что поиски в сирнетских руинах могут быть крайне опасны, а транспортировка найденных артефактов на большую землю – и того хуже.

Каперы

Грань между пиратом и капером очень тонка. Каперы имеют «официальное разрешение» от высших властей разбойничать на морях. Они постоянно в поисках «лучшего куска», и сдают награбленное покровителю, забирая свою долю.

Преимущества каперства – ты не один в море; всегда найдутся друзья. Недостаток в том, что ты не получаешь всей добычи. Вообще, чаще всего, тебе остается весьма скромная доля.

Мастер

Проще всего представить себе игру в пиратов в виде истории кучки парней, мотающихся туда-сюда на корабле. Всегда следует стараться выйти за эти рамки. Здесь несколько вариантов зацепок и завязок, с которых можно начать.

Выгода

Пиратство: Коммерция без прикрас, в том виде, как ее создал Господь

Амброз Бирс, «Словарь Дьявола»

«Герои в поисках бесчестной наживы» — отличное описание классической пиратской истории. Эти ребята отбирают деньги у жадных богачей и отдают бедным себе. Найдется предостаточно способов втянуть в подобное ваших героев и обернуть их устремления на пользу истории.

Для начала дайте им кусок карты сокровищ. Дайте понять (через NPC) что существует еще три куска — и пусть отряд вскоре узнает, кому именно они принадлежат.

И вот, вместо того чтобы бездумно плыть куда придется, героям необходимо посетить три конкретных места и отыскать тех, у кого находятся оставшиеся куски карты. Они точно знают у *кого* они, но где они *спрятаны* — совсем другой вопрос.

Когда все четыре куска будут сложены воедино, можно будет изучить общую картину. Но какой уважающий себя Мастер даст своим игрокам карту, на которой *в самом деле* указано настоящее местоположение сокровища, на задав предварительно нескольких загадок? Сложив куски воедино, герои понимают, что текст на ней написан на старо-тейянском (серьезно отличающемся от одноименного языка, на котором говорят образованные тейянцы сегодня), а это означает, что им нужен ученый-церковник, который смог бы перевести надписи. Вот и еще один вечер приключений, о котором изначально никто не подозревал.

Наконец, все куски карты сложены, а загадка разгадана. Теперь можно отправляться в указанное место и выкопать сокровище, ведь так?

Нет, не так.

Сокровище находится в сирнетских руинах, в окружении чудовищ, ловушек и — эй, а *эти* парни что тут забыли?! Оказывается, существовало *две* копии карты, и вторая досталась конкурентам с другого пиратского корабля. Теперь это гонка к сердцу руин, чтобы первыми получить сокровище.

Это всего лишь *один из вариантов* игры для жадных героев, и он подразумевает девять или десять ночей, полных приключений.

Долг

Многие пиратские группировки посвящают свое существование служению государству (Морские псы, Рейдеры Ингвильд) или идее (Береговое братство). Долг — мощная мотивация для героев, и ее нельзя недооценивать. Вот несколько идей для приключений, в которые можно отправить движимых долгом героев.

Группа ведьм судьбы являются в порт в поисках команды. Они говорят капитану, что им нужно *прямо сейчас* отплыть на отдаленный остров. По завершению пути капитану обещают немалую сумму денег. Во время путешествия капитан узнает от одной из ведьм, что в недалеком будущем они предвидят величайшее землетрясение в Водачке, и только особый сирнетский артефакт сможет спасти архипелаг...

Героям становится известен план захвата в плен знакомого пиратского капитана. Можно сорвать этот план или помочь ему. Что они станут делать? Это зависит от их прошлых отношений с этим капитаном. Также это зависит и от отношений с теми, кто собирается ловить его. Вот он, настоящий вопрос лояльности. Кого герои в больше степени считают своим другом?..

К героям является юноша (или девушка), судя по всему – переодетый дворянин. Он рассказывает грустную историю о похищении и выкупе. Могут ли герои совершить то, что никто больше не в состоянии?

Горячая штука

«Горячая штука» подразумевает, что в распоряжении героев имеется нечто, нужное очень многим людям. Давайте быстро взглянем на несколько вариантов использования этого направления.

Герои захватили корабль с золотом и нашли на нем маленькую, медно-красную коробочку. Открыть ее не выходит и никакого замка на ней не видно. Достаточно скоро они замечают паруса «Багряного Роджера» на горизонте.

Рейсу нужна коробочка. Герои не знают, зачем, а сам он вряд ли скажет, однако он, вне всякого сомнения, намерен заполучить ее – используя привычные ему методы...

Герои принимают на борт несколько пассажиров, которым нужно добраться из Водачке в Авалон, и не нужны лишние вопросы. Конечно же, кто-то в Водачке разыскивает их. Довольно скоро начнут появляться корабли Водачке, под завязку загруженные солдатами, ружьями, пушками, клинками и ведьмами судьбы...

А что, если герои взяли заложника, который оказался наследником монтенского рода, сбежавшим от своего наследства? Мальчишка стоит тысячи, но домой не хочет... Тут он ис-



пользует Порте, и убирается куда подальше. Теперь герои смогут узнать его в лицо, и могут получить эти тысячи, если доставят его домой. Все что осталось сделать – найти его.

Политика

Наконец, имеется еще и политика. У каперов всегда есть патрон, а отправлять на переговоры с королевой Элейн кучу завшивевшего и страдающего цингой отребья – не самая лучшая идея. Героям нужен делегат, и это повод ввести дополнительного NPC.

Нанявшись к кому-то, герои обнаружат, что теперь их обязанности гораздо шире, чем простые налеты на вражеские морские пути. Им придется перевозить сановников, доставлять секретные послания, спасать заложников, разыскивать новые земли и ресурсы, устраивать саботаж на чужих кораблях, а на досуге исследовать руины. Все, чтобы королевские руки оставались чисты.

Итог

Не падите жертвой заблуждения, что игра в пиратов это сплошные паруса, пьянки и девки (хотя два последних пункта *крайне* важны!). Корабль от многого зависит. Всякий раз по прибытии в порт вашим героям будут нужны материалы для ремонта, новые матросы, пушечные ядра и пули для мушкетов, пища, пресная вода, новые бочки, гвозди, веревки, парусина, лимоны, пиво, новая одежда. И это при том, что не меньше половины мировых государств охотится на них, пока они занимаются закупками.

Иногда им придется возвращаться домой. Нельзя провести в море всю жизнь. Приключения не заканчиваются, когда мореход ступает на сушу – они только начинаются.



Навигация на Тейе

Навигация в 17 столетии на Тейе – непростая задача. Определить стороны света не так сложно: надо всего лишь дождаться ночи, отыскать на небе звезду Пророка (Полярная звезда) и прикинуть, как высоко над горизонтом она стоит. Если она в зените – вы на северном полюсе (а еще, скорее всего, заблудились). Если она прямо на горизонте – вы на экваторе. Если на полпути к зениту – вы на 45-й параллели. Легче легкого. Даже дурак разберется.

Куда сложнее с востоком и западом. Как видите, нет аналога звезды Пророков, который подсказал бы, как далеко на запад или восток вы забрались. Можно сверяться по солнцу, если знать, в каком часовом поясе находишься. На час раньше – значит на 15° к западу, на час позже – на 15° к востоку (Солнце делает полный оборот в 365° за 24 часа – технически это называется «сутки» – а значит, в час проходит как раз 15°). Если солнце прямо у меня над головой, а мои карманные часы (которые я настроил на время своего домашнего порта) показывают 11 часов утра, я знаю, что нахожусь в пятнадцати градусах к западу от домашнего порта.

Выглядит просто, а? Вот только незадача – мои карманные часы еще не изобрели. Да, вообще часы существуют, но все они построены на принципе маятника, а маятники очень плохо переносят качку на борту кренящегося и дергающегося судна. Опять же, часы можно настроить достаточно точно только если они не подвергаются постоянному изменению температуры и влажности, которые неизбежно происходят, если судно преодолевает тысячи миль по морю. Практичные хронометры, которые не будут зависеть от всего этого, появятся еще не скоро. А значит, на судах нет никаких часов, что существенно затрудняет определение долготы.

Для капитана это проблема. Без надежного устройства, которое показало ему точно время, ему приходится искать другие методы определения долготы. Всегда есть метод навигационного счисления пути, который работает примерно так: «Хм, считаю, сегодня мы прошли около 70 миль на восток». Как вы можете предположить, это не самый точный метод на свете, а между тем именно он использовался при составлении большинства тейянских морских карт. Капитаны делали предположение о том, где они находились, а вернувшись домой рассказывали картографам, что «это было что-то вот такое». Картографы принимали самые правдоподобные из капитанских рассказов, а самые загадочные области заполняли хитрыми узорами и надписями, наподобие: «Здесь могут водиться драконы».

Конечно, капитан не определяет скорость своего судна наугад. Традиционный метод подразумевает использование высокотехнологичного, 100%-натурального, созданного в естественных условиях инструмента под названием «лаг». Лаг сбрасывают за борт, и скорость судна определяется по тому, как быстро разматывается привязанная к лагу веревка. Капитан использует эти данные, чтобы определить пройденное расстояние.

Есть и другие методы определения долготы. Основной метод без использования часов называется методом лунных расстояний. Он включает определение параллакса тейянской луны (которая очень похожа на нашу, земную) к звездам и долгие часы вычислений по результатам наблюдения. Этот метод пользуется только среди людей, способных без ошибок произнести слово «эфемериды», и далеко не все героикапитаны входят в данную категорию. Кроме того, даже математически подкованный штурман бесполезен в сезон муссонов – если не видно звезд, по ним сложно ориентироваться.

Даже если у вас есть современная карта, она принесет мало проку, если вы не будете знать своей долготы. «Я отметил местоположение нашего судна на этой прекрасной новой карте, парни: мы где-то внутри этого большого синего

пятна». Так что большинство капитанов этих времен используют лоции. Лоция это что-то вроде шпаргалки для штурмана. В них можно найти примерно следующее: «Двигайтесь две недели на запад от Энтура, пока не достигнете моря Черствого Хлеба. Когда ветер сменится на юго-юго-восточный, ложитесь на этот галс и двигайтесь 36 часов, пока не увидите скалы, похожие на Жулет, которая греется на солнце. Следуйте через *«le grande cleavage»*, пока не найдете место для высадки». Лоции это коммерческая тайна, их тщательно охраняют, и замшелые старики передают их многообещающим новичкам. Обычно текст в них максимально краток, и это дополнительная степень защиты: если никто не сможет разобрать записи в вашей лоции, он с меньшей вероятностью захочет прикончить вас чтобы заполучить ее. К примеру, если бы лоция, фрагмент которой процитирован выше, была захвачена, она не слишком помогла бы новому владельцу, не зная он, что такое «море Черствого Хлеба» и что Жулет это собака капитана.

Как только вы добираетесь до берега, особенно берега, отмеченного на карте, все становится куда лучше. Карты любого побережья обычно куда подробнее и точнее, поскольку мореходы вычерчивают их с тех пор, как первый лаг был выброшен за борт. Внимательный капитан, двигаясь вдоль береговой линии и отлучаясь в каюту, может нарисовать достаточно точную карту. Бесконечные недели без клочка земли на горизонте вырабатывают привычку отмечать приметные особенности.

Еще есть течения. Все слышали о течении Гольфстрим, которое несет теплые воды из Мексиканского залива через Атлантику к берегам Европы. В результате, хотя Рим и Нью-Йорк находятся примерно на одной широте, вы никогда не услышите чего-то вроде: «Ну, дела, и холодно же этой зимой. Давайте съездим на пару недель куда-нибудь к теплу и солнцу, например в Баффало». В океанах Тейи множество течений, и эти чертовы штуки сложно нанести на карту. В конце концов,

вы и так уже двигаетесь под парусом по воде, и можете ли вы определить, что сама вода тоже куда-то движется? Ответ: вы – точно не сможете. Так что морские течения хороши для туризма, но паршивы для навигационного счисления.

Монтенское решение

Все меняется, когда в дело вступает магия. При существовании магической версии дальней связи – Порте – кому нужны часы на корабле? Каждый день, когда солнце поднимается в зенит, монтенский штурман открывает портал и достает из него свои помеченные кровью часы. Поскольку на борту полдень, а дома в Монтени три часа дня, он определяет, что судно находится на 45° западной долготы. Благодаря данной методике у монтенцев самые точные карты на Тейе.

Точнее – у них *были* самые точные карты. Авалон, Кастилия, Водачче и Вендель давно уже разжились собственными их копиями. Тем не менее, даже хорошие карты теряют в полезности, если нет четкой уверенности в текущем местоположении, а потому многие капитаны стараются нанимать штурманами членов монтенских благородных семейств.

Азартные игры на Семи Морях

Мореходы любят играть, и описанные ниже игры – лишь малая часть того, что можно встретить в любой таверне любого порта Тейи. Во всех этих играх используются обычные кубики о шести сторонах. Мореходы редко знают правила карточных игр (а то и вообще никогда), поскольку карты быстрее портятся под действием влаги и соленого морского воздуха. С другой стороны, ни один уважающий себя джентльмен или леди никогда не станут кидать кубики: *метанием костей* увлекаются только преступники и моряки.



Корабль, капитан, боцман

Это игра, в ходе которой игроки должны собрать определенную комбинацию, чтобы заработать очки. Используется шесть костей и каждый игрок совершает три броска. Цель отражена в названии игры – нужно собрать корабль, капитана и боцмана. Игрок бросает шесть костей, надеясь собрать 6 («корабль»), 5 («капитан») и 4 («боцман»).

Игрок должен собрать «корабль» прежде, чем «капитана», и у него должен быть «капитан», когда он будет собирать «боцмана». Каждый игрок имеет право на три броска. Выбросив 6, игрок может отложить кость с выпавшим числом и перебросить оставшиеся кости. Он не может откладывать другие кости – даже 5 или 4 – пока не выбросит 6. Если игрок выбросил 6, 5 и 4 к своему третьему броску, это значит что он собрал полную комбинацию. Остальные кости называются «командой» и добавляют очки по одному за каждое выпавшее «зерно». Если игрок не собрал комбинацию, он не может использовать свободные кости в качестве «команды» и не получает за них очки. Игрок, набравший больше всего очков к концу раунда, забирает все ставки.

Русалкины глаза

В начале каждого раунда все игроки делают ставки. Пара костей бросается и оставляется под стаканом, так что никто из игроков не видит выпавшего результата. Результат читается от большего к меньшему, так что сочетание 4 и 2 читается «сорок два». Возможные сочетания: 11, 21, 22, 31, 32, 33, 41, 42, 43, 44, 51, 52, 53, 54, 55, 61, 62, 63, 64, 65 и 66. Только эти числа игрок может объявлять.

Первый игрок начинает ход, бросая кости, потом смотрит на результат (не показывая остальным) и объявляет число. Заявка не обязательно должна совпадать с реально выпавшим результатом. Следующий игрок должен принять, либо проверить заявку.

Если заявку решено проверить, кости открываются всем взглядам. Бросавший проигрывает, если его заявка окажется выше открывшегося

результата. В противном случае проигрывает проверивший. Проигравший выбывает до конца круга, а оставшиеся игроки продолжают ходы.

Если следующий за бросившим кости игрок принимает заявку, то стакан переходит к нему. У него два варианта: бросить кости или передать их дальше, не смотря. В любом случае он должен объявить число, которое будет выше предыдущего и передать соседу налево. Так продолжается, пока не остается всего один игрок. Он забирает все ставки, после чего начинается новый круг.

Что у нас в трюме?

Припасы

Корабль сам по себе не починится, и ремонтники нуждаются в определенных припасах, чтобы поддерживать его на плаву. Здесь представлен список того, с помощью чего мореходы поддерживают свой корабль в добром здравии.

Большая четверка

Четыре самых важных типа припасов на борту это доски, деготь, парусина и канаты. Доски используются для заделывания пробоин в корпусе, деготь (или смола) – для заделывания щелей, чтобы корабль держал воду, парусиной латают дыры в парусах, а канаты, естественно, применяются на такелаже.

Порох и ядра

Артиллеристам нужны порох и ядра, чтобы нести службу, и обычно несколько тонн того и другого хранится под палубой. На один выстрел пушка расходует столько пороха, сколько указано в ее спецификации. К примеру, двадцатифунтовая пушка требует двадцати фунтов пороха.

Провиант

Жизнь морехода достаточно сурова, но когда он присаживается отдохнуть и перекусить... Ну, все становится еще хуже. Здесь перечислены закуски, первые блюда и десерты, обычно встречающиеся на столах моряков.

Галеты

«Галеты» – морское название для хлеба и обычно это самая распространенная еда на корабле (еще их называют «подметками»). Моряки изобрели множество способов употребления галет, самый знаменитый – это ромовый пудинг (сухарь пропитывается ромом и укладывается в чашу). Если галета отсыревает, то быстро становится жертвой жучков и личинок. Моряки зовут насекомых «барочниками», потому что сухари перевозят в длинных вязанках, формой напоминающих баржи.

Вода

Самое важное на корабле – пресная вода. Человек способен прожить без нее всего два дня и ему требуется примерно восемь фунтов (~3,6 литра) воды каждые сутки. К сожалению, моряки прока не выяснили, как долгое время сохранять воду свежей, и она достаточно быстро портится. Зато они нашли замену...

Алкоголь

Пиво и вино хранятся гораздо дольше воды и обладают еще кое-какими преимуществами. Моряки обычно пьют огромное количество алкоголя, находясь в море, что приводит к тому, что в порту они также пьют в три горла.

Овощи

Свежие овощи хранятся на корабле не больше нескольких дней, так что если этот тип провианта достается морякам, они стараются съесть их побыстрее. Лучший способ сохранить овощи на корабле – засолить их. Моря-



Джек Смола

Одно из самых распространенных прозвищ для моряков – «Джек Смола». Причина в том, что моряки всегда перемазаны черным. Матросы почти никогда не носят обуви (кожа в соленом воздухе быстро приходит в негодность), так что деготь и смола постоянно покрывают их стопы, равно как и холстяную одежду, а лысые матросы мажут дегтем головы, чтобы не сгорать на солнце.

ки засаливают огурцы, яйца, капусту, редьку и вообще все, что намерены сохранить подольше. Пикули хранятся дольше любого другого провианта.

Недавно на одном из островков к югу от Водачче обнаружили горох, который стал настоящим лакомством для моряков. Сухой горох может храниться очень долго и из него можно приготовить до дюжины различных блюд. Можно съесть его сухим, запарить в кипятке, перемолоть в пюре, или бросить в кипящую воду вместе с соленой свиной и получить лучшее из возможного – гороховый суп.

Рыба

Моряки Тейи имеют мощное суеверное предубеждение против рыбалки с палубы. «Сначала ты возьмешь у Океана, а потом он возьмет тебя», часто говорят они. Кроме того свешенные с борта руки и ноги привлекают сирен, левиафанов и прочую безымянную пакость. Даже достаточно смелые матросы очень редко рыбачат, из уважения к мнению своих братьев, а также чтобы не привлекать к кораблю лишнего внимания. С другой стороны соленая и копченая рыба достаточно часто встречается в трюмах.

Солонина

Мясо – настоящий деликатес для моряков. Его очень сильно засаливают во избежание порчи, но перед употреблением моряки вымачивают его в пресной воде, чтобы оно отмякло. Чаше всего на кораблях можно встретить свинину, но попадаетея и говядина. Солонина стоит *очень* дорого; ее можно найти только на богатых судах и изредка на военных кораблях.

Прочее мясо

Если судно перевозит скот, часть груза всегда выделяется для забоя на прокорм команды. Тем не менее, скот тоже требуется кормить, а это значит, что в случае, если судно сбивается с курса или на нем заканчиваются припасы, животные будут съедены в первую очередь.

Куры и козы встречаются на судах чаще всего, поскольку производят яйцо и молоко. Корова также может обеспечить молоко и (в случае чего) до тысячи фунтов говядины, но ей требуется много пищи, воды и места.

У последней черты

Дженнифер Уик

Эпизод второй

Дым еще струился из пушечных жерл, когда Генерал издал клич триумфа. Шлюпки морских псов скрылись в дыму и огне.

– Получи-ка это, Берек, проклятая собака! – процедил он с мрачной усмешкой.

– Сэр... – Генерал обернулся. Его первый помощник сохранял спокойствие, но видно было, что дается это ему нелегко. – Наш выстрел угодил прямо в крыйт-камеру. Люди с «Девы» прыгнули по сигналу. Теперь мы должны их выловить.

– Сбросьте за борт несколько канатов, – проворчал Генерал. – Захотят – выберутся сами.

– Сэр? – помощник смотрел нерешительно.

– Наплый. Вытаскивайте их побыстрее, и пусть пошевеливаются на пушках. Мы загоним «Черный рассвет» напрямик в Бездну!

Генерал развернулся на каблуках, настолько резко, что разлетелись полы его камзола. В воздухе все еще висел плотный дым, и он начал прохаживаться по палубе, пытаясь рассмотреть свою добычу.



– Капитан? Что делать, капитан?

Берек слышал голоса словно издалека. В ушах все еще стоял отзвук взрыва, погубившего его бойцов. Он повернулся к Селедон и увидел ее лицо, озабоченное, но спокойное.

– Порядок на корабле, – скомандовал Берек, все еще не до конца придя в себя. – Будем обстреливать выход из бухты, пока у нас не кон-

чатся ядра или у них не кончатся корабли. Потом... – он замолчал, собираясь с мыслями. – Потом отправимся на остров. Раздадим людям оружие. Устроим охоту на лис, но у наших лис будут зубы!

Он расплылся в широком волчьем оскале.

Селедон кивнула и обернулась, чтобы раздать приказы, но голос ее поглотил звук внезапного взрыва, и палуба содрогнулась у них под ногами. Противный треск рвущегося дерева отдавался где-то в животе у Берека.

– Огонь! – заорал он, стараясь перекрыть шум, и тут же грохнули их собственные пушки. – Еще! – продолжал кричать капитан.

Раздался стон и треск, на палубу рядом с ним обрушилась бизань-мачта.



Генерал позволил себе широкую улыбку, слушая вопли своих жертв. Еще один-два залпа, и «Черный рассвет» отправится на дно бухты.

– Огонь! – выкрикнул он, и корабль сотряс очередной залп.

Внезапный порыв ветра прямо за спиной Генерала заставил его обернуться, как раз вовремя, чтобы увидеть, как тело одного из такелажников с гулким ударом рухнуло на палубу.

– Что за?.. – но вопрос встал у него поперек горла. Палуба перед ним была усеяна телами в монтенских мундирах. А на палубе – *на его палубе!* – стояла кучка морских псов, с них лилась вода, но оружие в их руках дымилось. Еще несколько как раз перебирались через борт.

Задрожав от ярости, Генерал еще раз выкрикнул:

– Огонь!

Тишина была ему ответом. Артиллеристы были мертвы или стояли с беспомощно поднятыми руками, боязливо косясь на стволы пистолетов морских псов.

– Уймись, кэп, – сказала невысокая рыжеволосая женщина, вразвалочку подходя к нему. – Стрелять некому, зато здесь я и мои мальчики. А теперь, – крикнула она, обернувшись к артиллеристам-монтенцам, – заряжайте по левому борту, да побыстрее!

Генерал закусил губу, наблюдая, как его люди выполняют приказы этой авалонский дряни. Он постарался запомнить имена и лица каждого, кто подчинялся ее приказам.

– А теперь делайте, что сказал ваш кэп, ребята, – велела рыжая. – Огонь!

И они подчинились. В упор, так что у ближайшего монтенца не было ни шанса. Корабль совершил оверкиль и развалился как старый сарай. Обломки перекрыли половину входа в бухту.

– Отлично, парни! – Бонни МакГи усмехнулась. – Заряжаем снова.

Пока общее внимание было приковано к пушкам, Генерал глубоко вдохнул и бросился через борт, прямо в воду, плещущую вниз. Новый залп сотряс волны как раз, когда он нырнул.



– Готовьте пушки! – крикнул Берек, его голос был четким и ясно различимым в повисшей оглушительной тишине. – Будем удерживать их, пока можем!

Сквозь рассеивающийся дым он видел, что корабль Генерала развернул по ветру, открыв весь борт. Берек открыл рот, чтобы скомандовать залп, но в этот момент грохнули вражеские орудия. Он ухватился за борт, но удара

не последовало. Зачарованный, он наблюдал, как соседний с флагманом Генерала корабль переворачивается и тонет. Раздался еще один залп, и следующий корабль в линии начал погружаться в воду.

А потом, хотя Берек и никак не мог поверить в это, с монтенца начали семафорить кодом морских псов...

«Корабль наш. Подойдите поближе».

Выхватив из-за пояса подзорную трубу, Берек навел ее на корабль Генерала, и увидел на палубе одного из своих бойцов, размахивающего флажками, а рядом с ним – МакГи с безумной усмешкой. На «Черном рассвете» раздались крики радости.

– Проверьте что с кораблем, народ, – громко сказал Берек. – Идем к выходу из бухты.



Мокрый и продрогший, Генерал дюйм за дюйм выбрался из воды. Он потерял свой тяжелый камзол, и вода сочилась из шерстяного жилета, пока Генерал карабкался на борт «Черного рассвета». Добравшись до фальшборта, он осторожно осмотрелся. Вся команда собралась у левого борта, наблюдая, как стреляет его корабль. Мысленно сыпая проклятиями, пусть ему и повезло, Генерал тихонько вскарабкался на палубу. Проползя чуть вперед, он увидел Берека, в одиночестве стоящего на нижних ступенях квартердека.

Без единого звука Генерал бросился в атаку. Его клинок рассек воздух у самого уха Берека, когда морской пес пригнулся, уходя от удара.

– Так, так, – Берек ухмылялся. – Я бы разочаровался, если бы вы сдались так легко.

Его клинок уже был у него в руках, и следующий удар он принял на него.

Молчаливый и грозный, Генерал, почти был на голову выше Берека. Он наступал, размахивая айзенским цвайхандером с такой силой, словно пытаясь срубить своего противника как молодое деревце. Берек пригибался и делал выпады, отклоняя удары Генерала своей узкой рапирой. Однако защита отнимала все его внимание, не оставляя ни шанса на контратаку. Внезапно нога авалонца запнулась о бухту каната, и он упал на спину. Цвайхандер обрушился на него сверху, и Берек выставил свой клинок, а сам бросился в сторону. Рапира переломилась со звонким щелчком.

– Твой гниющий труп будет висеть в клетке, Берек, – сквозь зубы процедил Генерал.

– Возможно. Но не сегодня, – раздался голос Берека откуда-то сзади. Холодное острие уперлось Генералу в основание шеи. Тот медленно повернулся. Перед ним стоял капитан морских псов с рапирой в одной руке и пистолетом в другой. Бросив взгляд вниз, Генерал увидел, как поднимается на ноги стройная женщина, отбрасывая волосы с лица. В руке у нее все еще был зажат обломок рапиры.

– Безукоризненный момент, капитан, – сказала она, проходя мимо закипающего Генерала.

– Безукоризненное представление, леди Селедон, – Отозвался Берек, согнувшись в шутовском поклоне, не сводя глаз со своего пленника. – МакГи передала, что вы можете заглянуть на огонек, Генерал, – сказал он с иронической усмешкой. – А у меня были запланированы кое-какие важные дела с моими людьми, так что леди Селедон милостиво согласилась развлечь вас, пока я не освобожусь.



– Леди – отличная хозяйка, – Генерал выпрямился и слегка разгладил жилет. – И что же теперь?

– Ну, поскольку вы сделали охоту за мной своей профессией, лучшим решением было бы не дать вам продолжить, – улыбнулся в ответ капитан морских псов.

– Для тебя – возможно и лучшим, – ответил Генерал с натянутой усмешкой. – Но отчего-то мне не хочется давать тебе возможности решать мою судьбу.

Резким движением запястья он вскинул цвайхандер и ухватил пистолет Берека за ствол, так что выстрел ушел в небо. А потом одним длинным движением разбежался по палубе и бросился за борт.

Морские псы бросились к фальшборту.

– Он ушел, капитан! – крикнул кто-то. – На поверхности его нет.

– Забудь о нем, Гарри, – капитан покачал головой. – Нельзя терять времени, если мы хотим действовать по плану. К тому же... – Он сделал паузу, пристально глядя за борт. – Будут и еще битвы.



Капитан Александр дю Пэн стоял на палубе «Ле Дансер», ловя взглядом любое движение корабля Генерала. Около пятнадцати минут назад флагман без объяснений своим последним пушечным залпом пустил ко дну «Ла Верит», и матросы дю Пэна в напряжении ждали дальнейших приказаний. Они подняли из воды часть команды погибшего корабля, как и людей с «Ле Синь» чуть ранее, и теперь палуба была втрое переполнена стоящими матросами. Все ждали.

– Капитан! – резкий крик впередсмотрящего вырвал дю Пэна из завороченного созерцания. Корабль Генерала поднял паруса и начал двигаться. Медленно он прошел мимо

«Ле Дансер». Люди на палубе настороженно следили, пытаясь понять, куда он направляется. Кое-кто окликнул проходящий корабль, но оттуда не донеслось ни звука. Через несколько секунд дю Пэн увидел человека с semaфорными флажками...

«Враг на дне. Мы обойдем остров на шлюпках. Поворачивайте назад. Догоним позже».

Флажки скрылись.

Хотя душа дю Пэна и не лежала к такому варианту развития событий, он не собирался оспаривать решения вышестоящего офицера, а тем более – Генерала.

– Передайте дальше, – обратился дю Пэн к команде. – Идем обратно в Монтень.

Удивленные матросы устремились к своим местам, и паруса пришли в движение. Корабль начал готовиться к развороту.



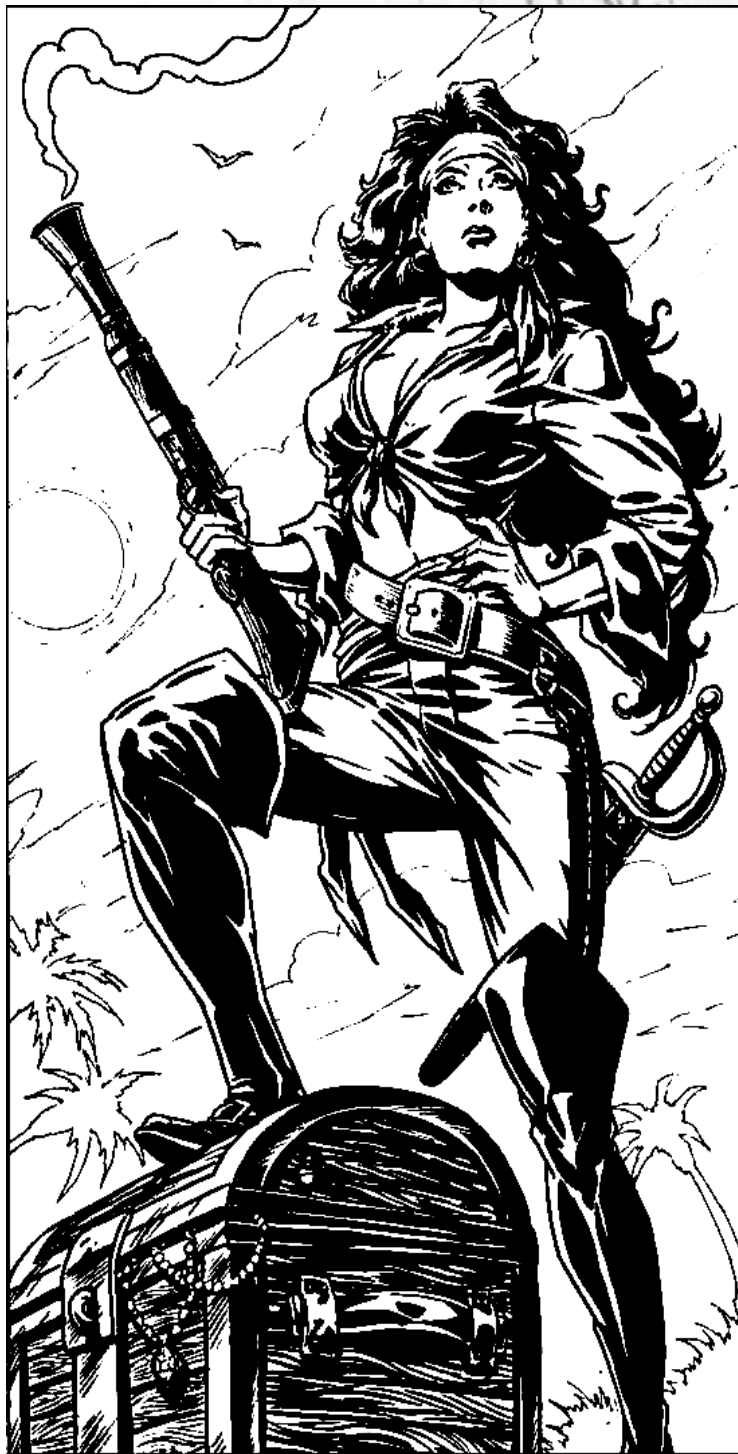
«Хорошая работа, МакГи»

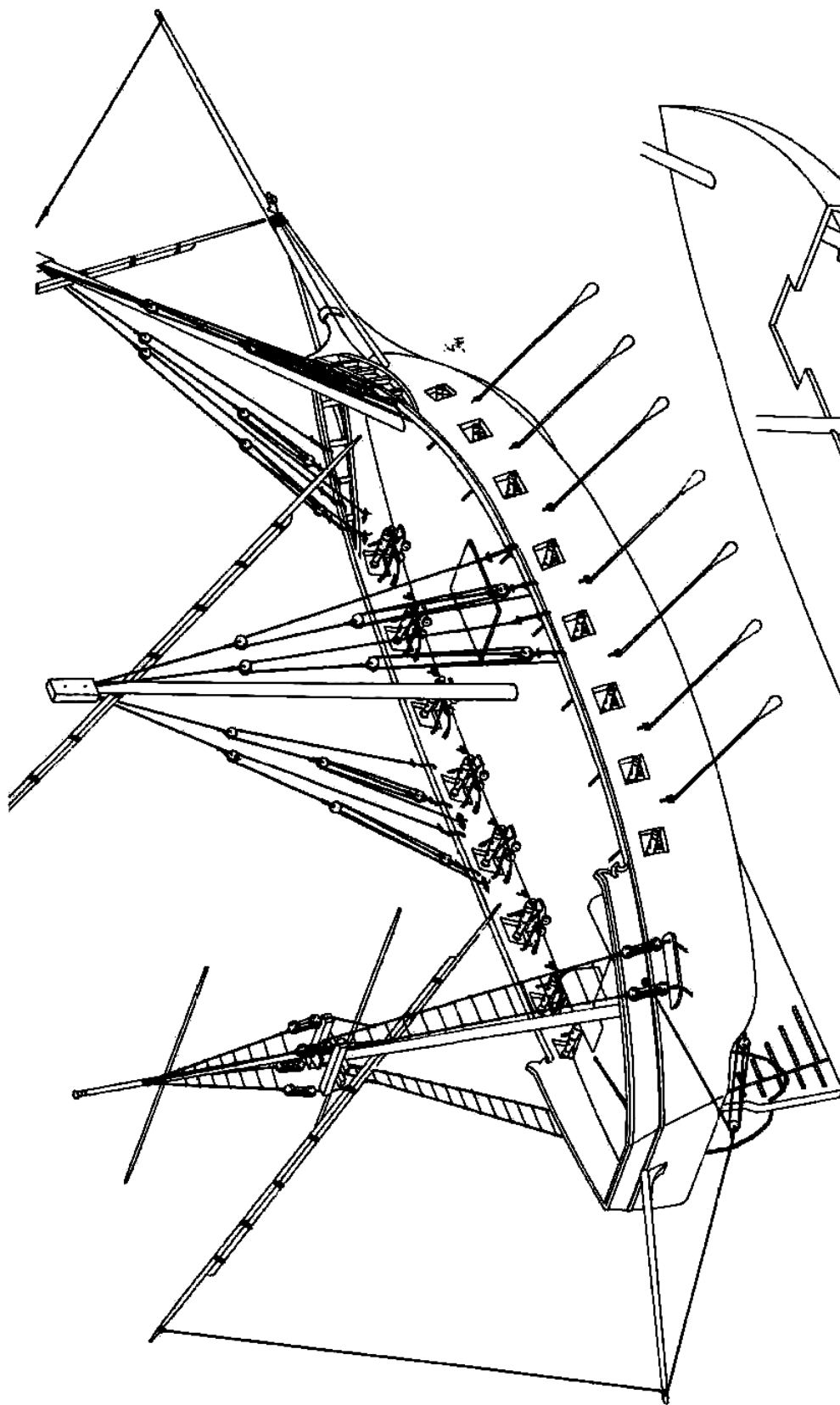
Берек велел своим офицерам продолжать двигаться вместе с кораблем Генерала. Используя втяжной киль и укрываясь за более крупным кораблем, они легко прошли мимо монтенских кораблей. Он поднял руку, и МакГи помахала в ответ, не отводя дула мушкета от спины монтенского артиллериста.

Берек покачал головой. С половиной пушек и сломанной бизань-мачтой, обратный путь в Кангвин обещал быть долгим. Но куда сильнее его волновало, как теперь заставить толпу в гостинице «Испорченный компас» поверить, что

«Черный рассвет» столкнулся с Генералом и двумя десятками монтенских кораблей, и вышел победителем.

Он выстоял, несмотря ни на что.

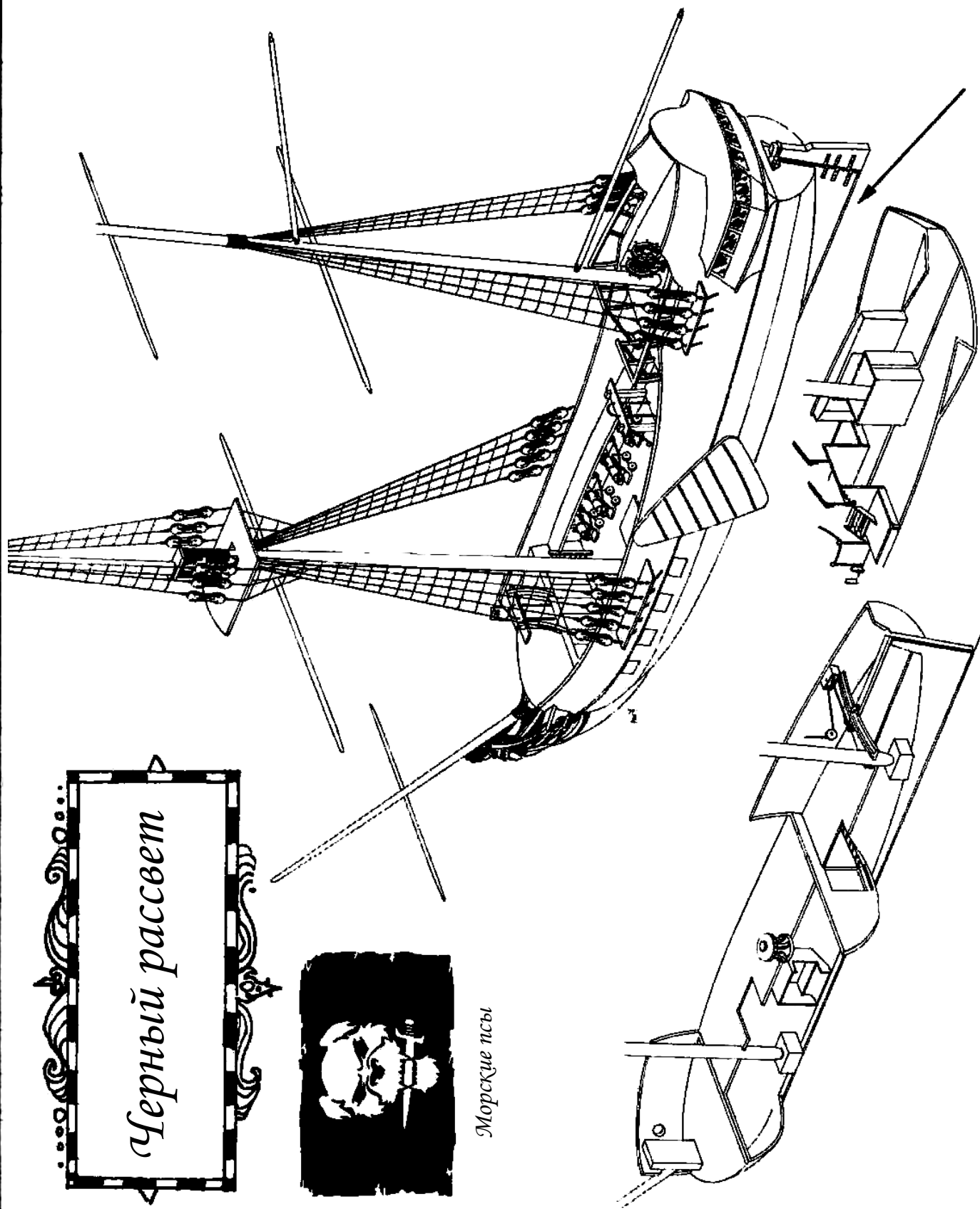


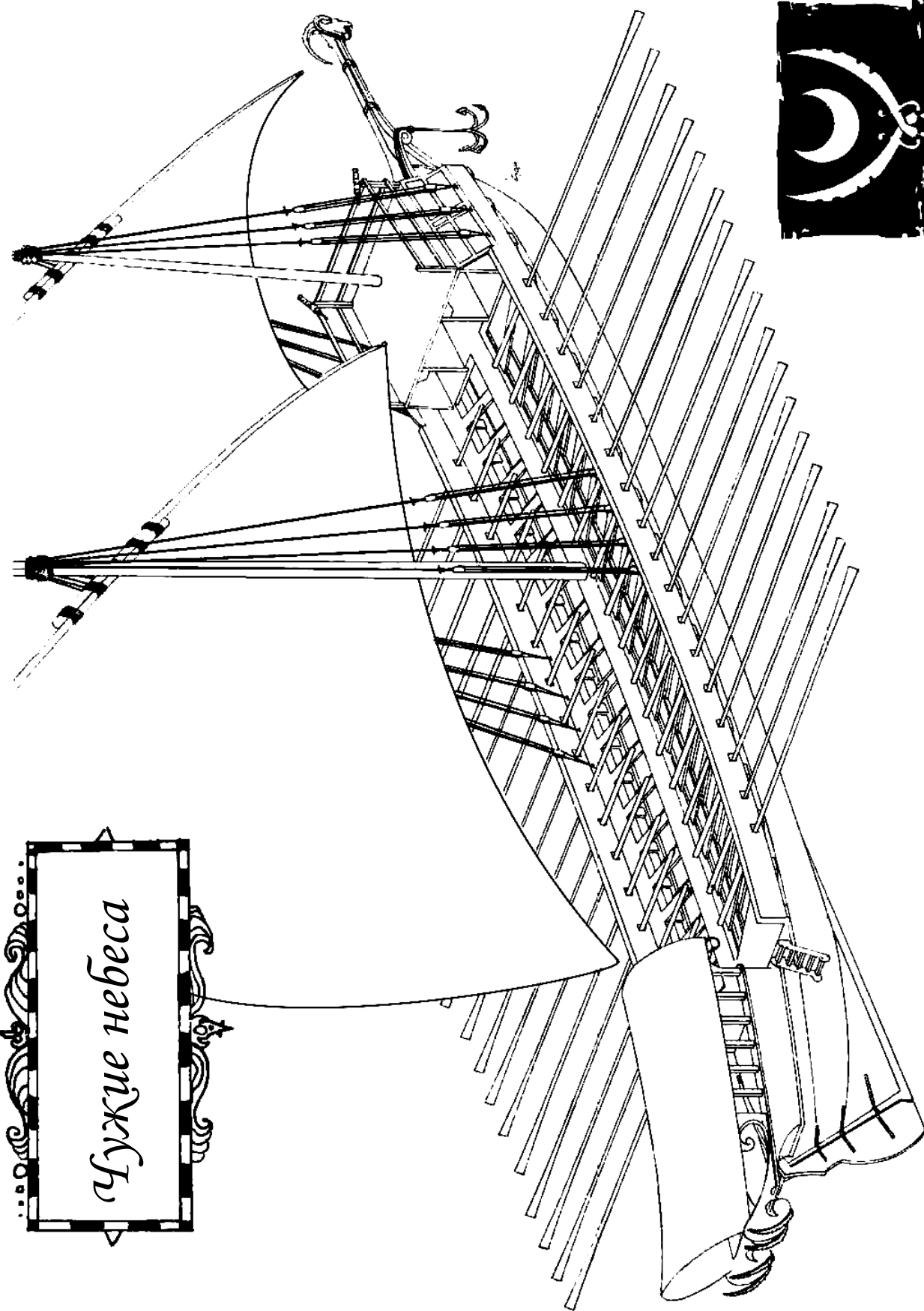


Береговое Братство



Висельник





Чужие небеса

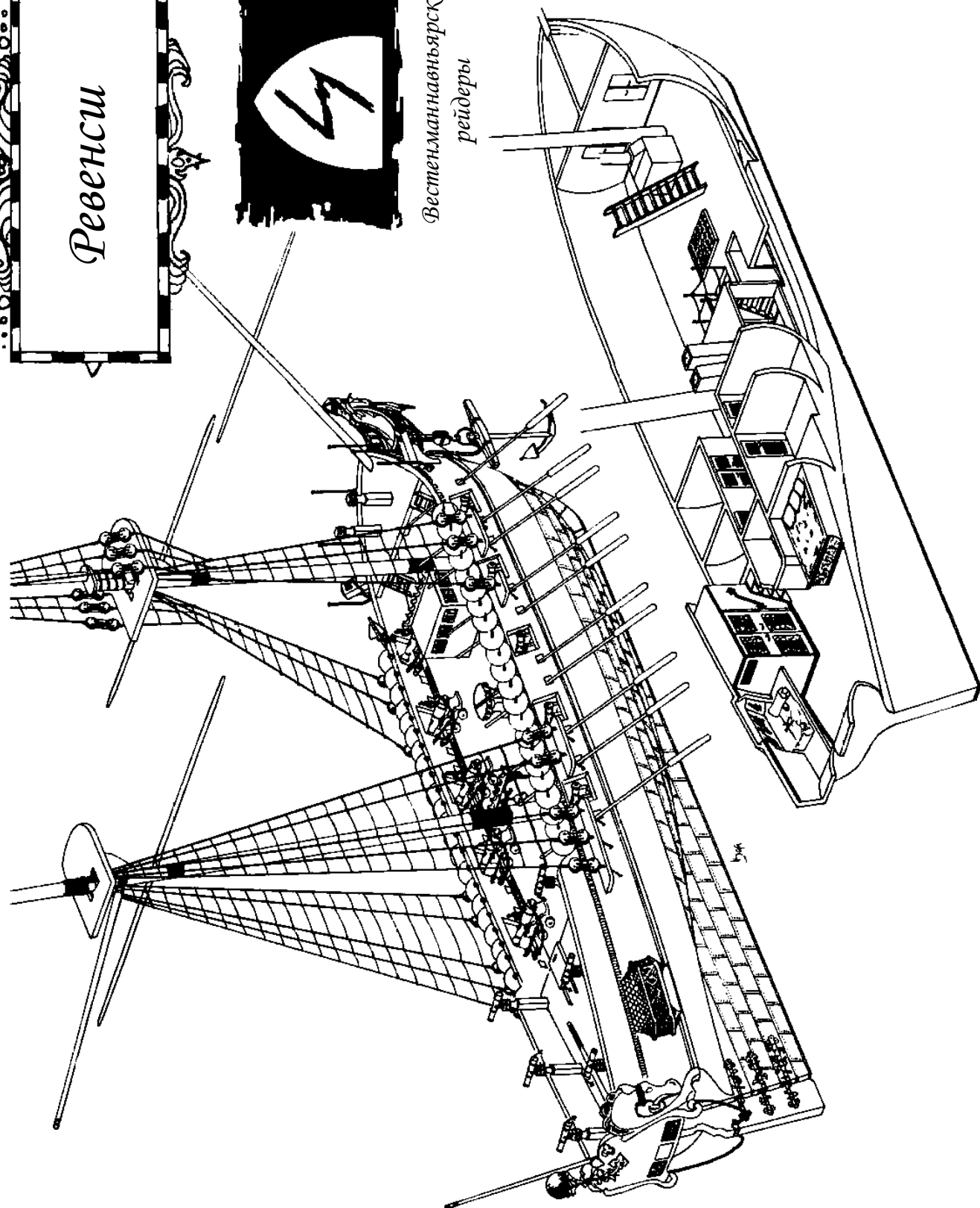


Қорсары

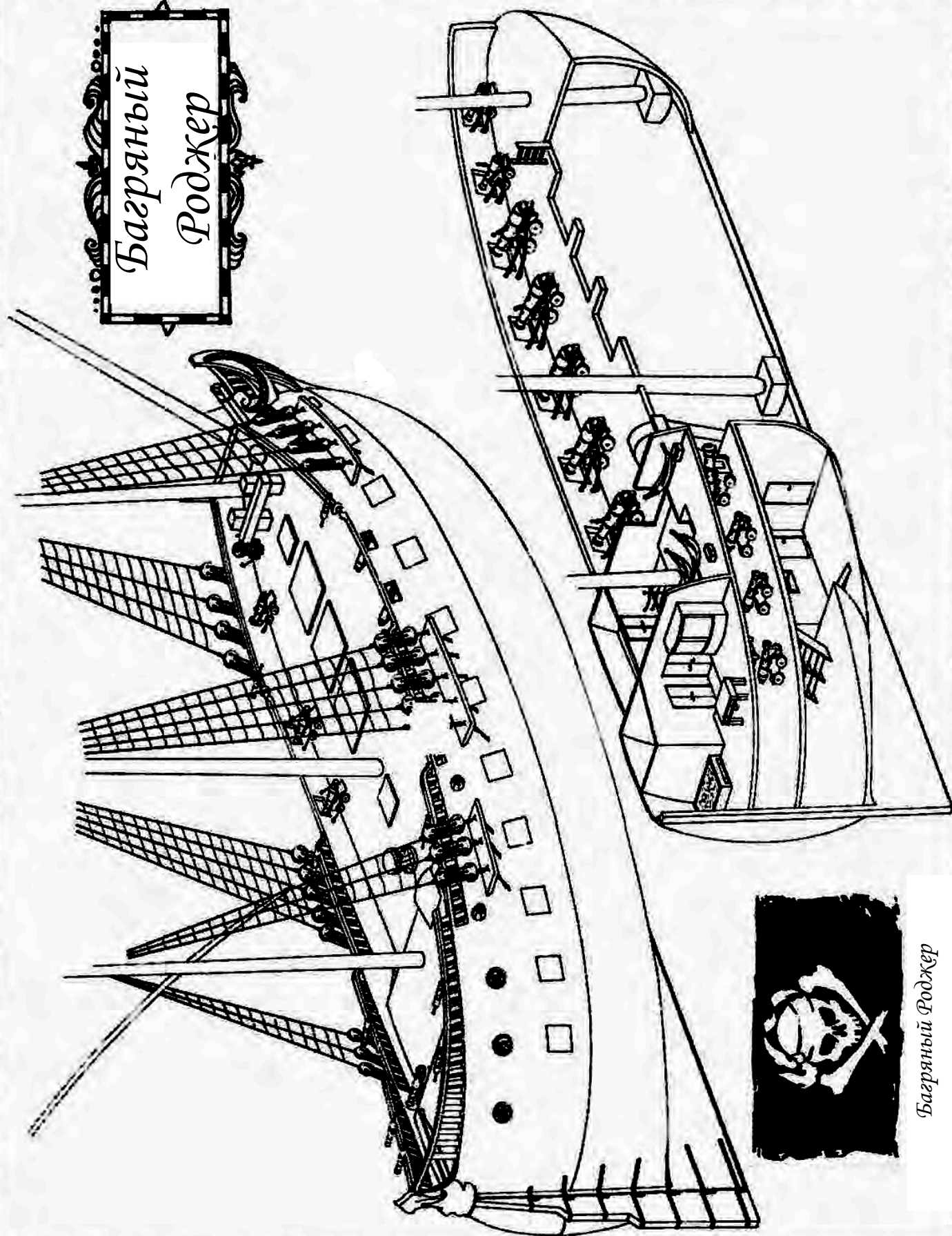
Ревенш



Вестманнавиъарске
рейдеры



Багряный
Роджер



Багряный Роджер



Пираты

Когда мы идем домой? Мы и так дома.

Чертовка Бонни МакГи, боцман «Черного рассвета»

Никто не знает о свободе столько, сколько дети морей. Пираты Тейи не связаны вопросами национальности или религии, только жаждой приключений — и жизни. Короли и королевы могут править землями, но морями правит свобода.

В книге «Пираты» вы найдете:

- Карты и описания трех пиратских убежищ
- Характеристики и описания всех тейянских группировок пиратов.
- Полный справочник морехода
- Новые правила для создания героя, абордажей, расширение правил по мореплаванию и многое другое!



\$19.95 U.S.A.